
掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.239
走近业界
《怪物猎人×》独访
特快专递
银河漂流者 PSV
投绳转圈 豆丁机器人 3DS
攻略透解
传颂之物 虚假的面具 PSV
无夜之国 PSV
东京迷城国度 PSV
七龙战记III 代码VFD 3DS
研究中心
超级机器人大战BX 3DS
勇者斗恶龙VII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 3DS
赠品
《死或生 极限沙滩排球3》双面杯垫

五花八门

www.i5h8m.com



《掌机王SP》239辑 TGS大抽奖

继上辑之后，本辑放出余下的TGS精美小礼品，参与方式与上辑类似。以下是本辑回函读者有可能获得的奖品名单。这是最后一辑送礼了，机不可失失不再来！

参与方式

1.剪下本辑“掌门人”栏目第279～280页的页脚印花。

2.将印花贴在本辑附赠的“读者回函表”上。

3.于2015年11月28日前（以邮戳时间为准），将该“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）。

注：本次的中奖名单将在《掌机王SP》第241辑上公布，敬请关注。



※收纳于塑料蛋壳之中


一次命运的相遇，改变了世界
P98
攻略透解
系统详解
角色定位分析
主线关卡+梦幻演武战术透析
传颂之物 虚假的面具
PSV
探索神秘异界，揭开十年之谜
P168
攻略透解
系统介绍
剧情攻略
完美收集要素
TOKYO XANADU
东京迷城国度
PSV
P138
攻略透解
系统解析
流程攻略+剧情简述
追加章节攻略
无夜之国
PSV
漫漫长夜的爱之物语
超越时代，斩断宿命
7TH DRAGON III
CODE : VFD
七龙战记III 代码VFD
3DS
系统详解
流程攻略
全任务要点
P210
攻略透解



封面用图：《东京迷城国度》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.239

光盘地址：http://dwz.cn/27WKjB
密码：lfg9d6



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

目录

掌机情报站

走近业界

黄金眼

三次元空间

PSV总部

便携领域

前线狙击

研究中心

新作拼盘

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

软件 SOFTWARE

《真Ⅳ》新作公布，关键词为“弑神”

10月6日，Atlus突然公布《真・女神转生Ⅳ 终结》登陆3DS平台并开放了官方网站。虽然游戏标题看上去容易让人误以为是“最终版”之类的完整版，但这却是一款沿袭了《真・女神转生Ⅳ》世界观的完全新作。全新的故事发生在203X年，舞台是因诸神战争而荒废、化为魔都的东京，玩家则扮演一名15岁少年，他隶属于以讨伐恶魔为业的组织“人外猎人商会”。某天他因恶魔的袭击而死，并在黄泉的世界与魔神缔结了契约，从此背负上“弑神”的宿命……游戏中将有约450种恶魔登场，新恶魔由土居政之设计，一些旧有恶魔也会由他重新绘制。本作预定于2016年2月10日发售，详情请关注《掌机王SP》今后的报道。







周边 GOODS

《生化危机》遍地开花，舞台剧、CG电影应接不暇！

明年是“《生化危机》系列”二十周年纪念，Capcom官方除了确定将在家用机平台推出游戏《生化危机0 HD重制版》、《生化危机 安布雷拉军团》外，还准备了一系列周边商品和活动。10月22日～11月1日期间，位于东京六本木的EX THEATER ROPPONGI剧场上演了《生化危机 The Stage》舞台剧。剧本讲述西澳大利亚大学突然爆发生化恐怖事件，BSAA的克里斯和皮尔斯前往镇压，在此还遇到了前S.T.A.R.S.成员、如今在大学里教书的瑞贝卡。本舞台剧的DVD将于2016年1月发售。

此外，继《恶化》和《诅咒》之后，《生化危机》的第三部全CG电影也已确定制作。此次CG电影版的导演由辻本贵则（代表作《机动警察》）担当，清水崇（代表作《咒怨》）担任制作人，剧本由深见真（代表作《心理测量者》）负责撰写，游戏制作人小林裕幸也将监修。除了里昂外，克里斯和瑞贝卡都会首次在CG电影中登场！目前公开的仅有一张概念插画，上映时期则是2017年。





软件 SOFTWARE

《SAO》游戏化第四部，掌机家用机同时登陆





凭借原作的超高人气，从PSP时代的《无限之刻》开始，《Sword Art Online》就吸引了相当一部分的掌机玩家，此后PSV平台的《失落之歌》更是推出了官方中文版。而继《虚空断章》和《失落之歌》移植PS4后，BNE又公布了系列第四部游戏作品《SAO 虚空具象》（ソ–ドア–ト・オンライン –ホロウ・リアリゼ–ション–），预定于2016年同时登陆PSV和PS4平台。在宣传图上除了桐人和亚丝娜外，还有一位面无表情的神秘少女，全新的故事也会紧密围绕着她展开。

硬件 HARDWARE

“舰娘”出航再度延期，官方公布补偿措施





PSV版《舰队收藏 改》从2013年9月公布以来，发售日经历了“2014年内→2015年春→5月内→8月27日→11月26日”的延期轨迹。当10月8日官方第五次宣布本作延期时，不少玩家都已经感到麻木了，而且这个最新的发售时间2016年2月18日也让人充满了不信任。为了表示歉意，官方公布将新增初回特典——主题文件夹作为对玩家补偿。此外，限定版主机的预约也已经开始。售价为20980日元（不含税）的限定版包含背面有原创刻印的PSV 2000白色主机一台（内置游戏的原创主题），以及主题卡套，但是并不包含《舰队收藏 改》的游戏。

硬件 HARDWARE

《高达》发售日公开，精装版同时发售

TGS期间公布的《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》很快就确定了发售时间为12月23日，普通版售价6800日元（不含税）。本作还将同步推出精装版，“PREMIUM BOX”分为三种，无论限定PSV 2000（黑/白）还是PSV TV（白），机身上都有精美的机体刻印，除了游戏软件外，还附带PSV原创主题，特制的收纳盒则以高达RX-78-2（蓝）和独角兽高达（红）为图案，印刷极具金属质感。PSV版售价为27980日元、PSV TV版售价为18180日元（均不含税）。









软件 SOFTWARE

《KOF》成员六年磨一剑，《八咫鸟》低价移植PSV

喜欢FTG的玩家对《格斗之王》一定都不会陌生，而参与过“《KOF》系列”开发的原SNK成员在离职后成立了独立开发团队Yatagarasu Dev Team，通过众筹的方式制作了这款名为《八咫鸟》（ヤタガラス）的2D原创FTG，开发时间长达6年。本作此前在街机上运营，也推出过PC版，如今官方宣布将其移植到PSV和PS4平台，预定11月30日配信，下载版售价仅1000日元。不过收录角色仅有原作的8人，Azure、Kotaro、Aja这3名角色是否会通过DLC的形式追加目前还不得而知。





软件 SOFTWARE

日本一新动向，《魔女旅团》揭面纱





在《魔界战记5》于今年3月发售后，日本一公司稍微沉寂了一段时间，近日他们终于公布了全新的原创作品——《路弗兰的地下迷宫与魔女旅团》（ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団）。本作的类型为第一人称迷宫RPG，玩家扮演的是一本活着的书籍《妖路历程》，要指挥魔女制作出的人偶旅团在广阔的地下迷宫展开冒险。《魔女与百骑兵》的制作人泉达也将领衔开发，人设和配乐分别是“《魔界战记》系列”玩家所熟悉的原田武人和佐藤天平。游戏预定于2016年1月28日在PSV平台发售，售价5980日元（不含税）。

软件 SOFTWARE

《妖表 破坏者》真厚道，免费DLC十二月配信

今年7月份发售的3DS游戏《妖怪手表 破坏者》双版本累计销量已突破160万，Level-5宣布将于12月12日免费配信大型DLC“月兔组”。本DLC将与12月19日在日本公映的剧场版《妖怪手表 阎魔大王与五个故事喵》（映画 妖怪ウォッチ エンマ大王と5つの物語だニャン）展开联动，剧场版中登场的新角色“エンマ大王”、“ぬらりひょん”、“フウ2”等都将收录其中，此外还会追加BOSS、新妖怪同伴以及限定任务等全新内容，可谓非常厚道。

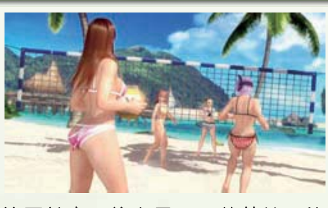




软件 SOFTWARE

《沙滩排球3》人选敲定，双版本限定买不买？





此前曾介绍过，《死或生 极限沙滩排球3》采用了“总选举”的形式，根据玩家购买的主题销量决定最终入选的角色名单。在经过三次排名后，9名入围的佳丽终于敲定，依次是：玛莉萝丝、穗香、霞、绫音、心、女天狗、瞳、红叶、海莲娜（中国妹子丽凤最终遗憾地落选）。本作的发售日也锁定在2016年2月25日，将采用“柔软引擎2.0”来展现妹子们肌肤的质感与弹力，除了沙滩排球外，还有大量水上游戏和赌场游戏。游戏的“收藏版”售价12800日元（不含税），除了PSV游戏本体外，还包含性感服装V套（9种）、美丽女神写真集（48页）、美丽女神扑克牌、穗香3D鼠标垫。“最强版”则在PSV和PS4收藏版全部内容的基础上，追加B2尺寸沐浴海报（9种），售价29800日元（不含税）。

软件 SOFTWARE

老牌RPG继续征战，《徽章机器人》再出双版本

1997年诞生于GB时代的“《徽章机器人》系列”应该是不少掌机玩家的童年回忆之一，在2014年推出系列正统第8作后，《徽章机器人9》（メダロット9）也将继续登陆3DS平台。本作的故事发生在聚集着全世界精英的学校，玩家扮演的主人公因为某个事件而转学到此。游戏中将有290种以上的机器人登场，系统在延续了3对3的经典战斗形式的同时，终于追加了战斗中换装的机能，玩家可以自由搭配组件、定制属于自己的机器人。9代预定于12月24日发售，同样分为《甲虫版》（カブト）和《锹形虫版》（クワガタ）双版本，售价皆为5800日元（不含税）。





软件 SOFTWARE

《电击文库》战火重燃，更多角色加入战团

预定于12月17日移植PSV/PS3/PS4平台的《电击文库 战斗巅峰 再点火》在十月又公布了更多人气角色。《魔法禁书目录》的白井黑子将作为参战角色加入，同样来自该作品的初春饰利则是援护角色，此外《伊里野的天空、UFO的夏天》的伊里野加奈、《境界线上的地平线》的浅间智、《零之魔法书》的零都将以援护角色的身分加入战团。本作的特别版也已开始接受预定，售价10228日元（含税），内容除了游戏本体外，还包含B2尺寸毛巾、原创明信片（图案皆为亚丝娜+姬柊雪菜）以及限定PSV主题（与初回特典赠送的PSV主题不同）。





PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP15

本周的日本掌机软件排行榜前五位均由3DS游戏独占，刚刚推出的联机大作《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》更是获得首位。《我的世界 PSV版》累积销量也静悄悄地超过了《噬神者2 狂怒解放》，成为了PSV软件销量日本本土第二位，而且感觉登顶的日子似乎也不那么遥远……9月底10月初的几款作品也都取得了不错的成绩，不过也有《豆丁机器人》这样的悲剧存在。

软件销量（日本） 2015年10月19日～10月25日

1 塞尔达传说 三角力量 3个火枪手
ゼルダの伝説 トライフォ–ス3銃士
■Nintendo■ACT■2015年10月22日■5076日元
NEW 本周销量 5万8594套 累计销量 5万8594套 消化率：40%以上 3DS

首周以近6万的成绩登顶的本作，虽然在销量初动上远远不及年初首周23万的前辈《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》，不过也是3DS上相当欢快的“友尽”类作品。本作以联机游戏为前提设计，而且支持1拖2分享游戏，最意想不到的一点是没有卡带的两名玩家也能体验到游戏原汁原味的内容，可谓厚道之至。但是否因为这个原因而拖累了销量，就不得而知了（笑）。

2 美妙天堂 目标是偶像大奖赛No.1
プリパラ めざせ！ アイドル☆グランプリNo.1！
■T–ARTS■SLG■2015年10月22日■5832日元
NEW 本周销量 3万805套 累计销量 3万805套 消化率：20%以上 3DS

3 妖怪手表 破坏者 赤猫团 赤猫团・白犬队
妖怪ウォッチバスタ–ズ 赤猫団・白犬队
■Level–5■ACT■2015年7月11日■4968日元
↓ 本周销量 1万5129套 累计销量 158万4794套 消化率：80%以上 3DS

4 七龙战记Ⅲ 代码VFD
セブンスドラゴンIII code:VFD
■SEGA Games■RPG■2015年10月15日■6469日元
NEW 本周销量 1万2887套 累计销量 8万5298套 消化率 80%以上 3DS

从NDS跳到PSP，又从PSP跳回3DS，“《七龙战记》系列”一直都紧跟着时代最畅销掌机的步伐。与前作《七龙战记2020–Ⅱ》相隔约2年半发售，依然能卖出不错的销量，证明了系列死忠一直都在默默地关注并支持着。游戏的素质一直保持着不错的水准，作为RPG的完成度也很高，首周销量也以7万2千的成果冠绝日本本土软件销量榜，值得所有日式RPG爱好者尝试。注意，这不是主视角迷宫RPG喔。

5 动物之森 欢乐家装设计师
どうぶつの森 ハッピ–ホ–ムデザイナ–
■Nintendo■ETC■2015年7月30日■4320日元
↑ 本周销量 8202套 累计销量 111万7633套 消化率：80%以上 3DS

6 我的世界 PSV版
Minecraft: PlayStation Vita Edition
■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元
↑ 本周销量 6463套 累计销量 35万2077套 消化率 80%以上 PSV

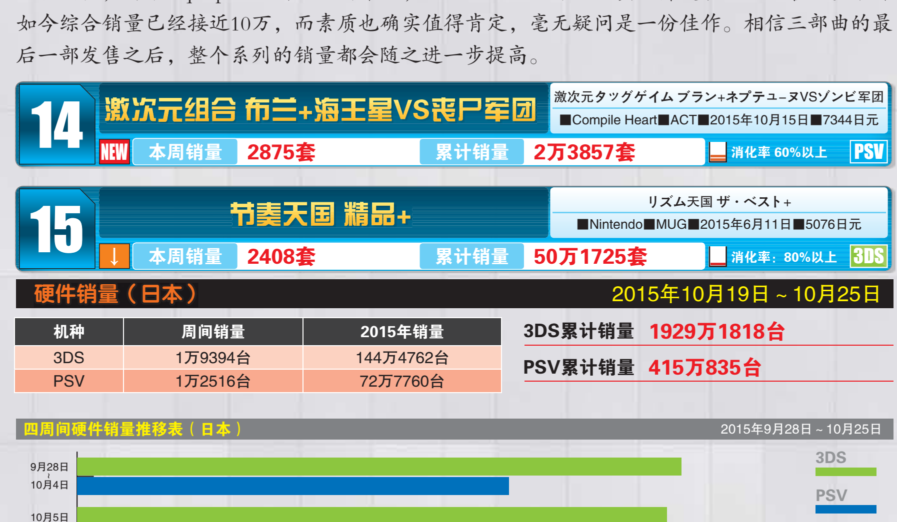
7 形状新发现 立体方块2
カタチ新発見！ 立体ピクロス2
■Nintendo■PUZ■2015年10月1日■3240日元
NEW 本周销量 5890套 累计销量 5万5401套 消化率：80%以上 3DS



作为一款诞生十年系列的最新作，在大红大紫的3DS平台上，半个月只卖出2万余套，消化率仅为40%，显然不是任天堂的第一方作品该有的成绩。严格来说本作的素质不错，大胆创新的成果也可圈可点，为何如此不受待见着实摸不着头脑。我们惟一能做的，只有为制作人田边贤辅默哀3分钟：本作据说是任天堂留给该系列的最后一次尝试机会，但这样的成绩恐怕是难以支撑系列继续走下去了。



单看PSV版的销量可能会觉得不外如是，但本作乃跨索系三大平台发售，首周就有5万5的综合销量，对于Aquaplus这种小公司来说，这已然是足以令旗下员工奔走相告的大喜讯。本作如今综合销量已经接近10万，而素质也确实值得肯定，毫无疑问是一份佳作。相信三部曲的最后一部发售之后，整个系列的销量都会随之进一步提高。



硬件销量（日本）

2015年10月19日～10月25日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	1万9394台	144万4762台
PSV	1万2516台	72万7760台

3DS累计销量 1929万1818台

PSV累计销量 415万835台

四周间硬件销量推移表（日本） 2015年9月28日～10月25日



《怪物猎人X》独访

“《怪物猎人》系列”制作人 辻本良三 & 《怪物猎人X》制作人 小岛慎太郎

距离3DS游戏《怪物猎人X》的发售日已不到一个月，猎人们在各种游戏情报的熏陶下都已显得蠢蠢欲动，而就在10月下旬，系列制作人辻本良三和本作制作人小岛慎太郎碰巧到达了香港，于是古林和昴星团就在10月20日前往香港对两位制作人进行了独访，下面就为大家带来这次访谈的具体内容。

文 昴星团 美编 Juxi

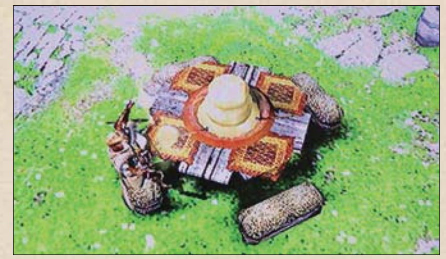
——是出于什么原因把这次的标题设定为“×”呢?

辻本良三（后文简称“辻本”）：首先，“《怪物猎人》系列”已经发展了整整十年，不少玩家已经开发出了多种有趣玩法，可以说就是玩家们的特有“风格”。趁着这次十周年的机会，我们就尝试让这些风格结合到一起，再把以往作品的世界观融合在一起，这样就形成了交错（Cross），这就是这次标题的由来。因为是Cross，所以我们想到了用狩猎风格、狩技和武器的多种搭配，给予玩家多种多样的选择。另外这次的标题符号“×”看上去就像分为四块，正好对应了四个标题怪物、四个村子，适于表现本作的制作理念，所以最终选用了这个标题。

——这次还可以前往旧作中登场的村子，这些村子会以怎样的形式出现在游戏里呢，会给冒险带来什么样的作用?

小岛慎太郎（后文简称“小岛”）：每个村子都带有独特的任务，前往不同的村子，剧情也会有所推进。当然并不是依照顺序出现，而是作为猎人的据点出现在大地图上。而像往作作

为村子特色的某些功能，如温泉系统将不能使用，还有以往的猫厨房系统将会直接用初始村落的一块巨大的芝士体现，之后猎人们就通过吃芝士来给自己加Buff。



▲看来在下作出来之前只能吃芝士度日了。

——系列以往都以“龙”作为封面怪，而这次的封面怪中出现了“巨兽”这个特例，请问在这个方面当时是怎么考虑的呢?

小岛：考虑到本作果然还是应该带有一些与数字作品不同的冲击感，同时也是系列首次挑战“多标题怪物”，所以我们也挑战性地使用了牙兽种作为标题怪物以作为一次尝试。无论是兽龙种的斩龙、飞龙种的电龙、牙兽种的巨兽还是海龙种的泡狐龙，我们都把它们的特征做



▲实机演示画面，巨兽的体型非常具有压迫感。

得更具有个性以及冲击性。

——在《MH4》中，为了体现高低差玩法的乐趣，场景的高低差要素相当多，后来在《MH4G》加入的新地图也加入了高低差强烈的新场景。本作的地图有没有什么让人瞩目的特征呢?

小岛：关于地图这方面，很久以前的经典场景也会在本作复活，比如说雪山、溪流等。我们确实有在这些令人怀念的场景中加入了少许高低差要素，让狩猎变得更加有趣，不过对应新系统的地形要素就没有了。由于本作已经在战斗动作方面加入了许多内容，所以没有在地图上做太多的创新。

——本作海龙回归了呢，但是没有水战，像海龙这种以水战为特色的怪物会在以往的基础上做出什么样的调整?

小岛：这次会有水边的地图，而且我们给它们追加了新的炫酷攻击动作，让玩家有新的体验。

——狩技是本作的一大特色，请问一下狩技是否需要通过某些方式习得，还是说初期就已存在?从设定上来说，会是老猎人们代代相传的技能吗?

小岛：关于这一点，具体的内容目前还不能公开。但随着游戏的发展，猎人们会逐渐习得更多的狩技。请留意我们后续释出的情报。

——武士道风格只能装备一个狩技，以“把危机转化为机会”为主题，这样的风格会不会让玩家在狩猎过程中比较被动?

小岛：这个问题就让专用这个风格的辻本来回答吧（笑）。

辻本：这种风格的重点在于看清怪物的行动和



攻击时机，因此在把握敌人的攻击模式前会常常失败。但是把握好时机之后，就能使出非常华丽的动作。总的来说，这是一个把握得不好就会打得比较吃力，把握得好就能打得十分帅气的风格。

小岛：这次推出的四种风格都各具意义，玩家并不需要掌握所有风格。只要专注于自己擅长的狩猎方式即可，这也体现了本作的主题“风格狩猎”。我们的本意也是让玩家从中寻找到适合自己的游戏玩法，充分体会游戏的乐趣。不擅长武士道的玩家，完全可以一辈子都不去碰这个风格。当然也可以挑战看看，说不定还会在尝试途中忽然掌握玩法呢。摸索这四个狩猎风格的操作方式也是非常有意思的。

——在今年的TGS上出展了《MH×》的试玩台，而试玩中狩技的发动是对应ZL/ZR键的。请问在正式版中，键位能否进行设置?

小岛：虽然无法进行详细的设置，还是有Type可以更换的。基本上是利用ZL/ZR键或下屏的触摸发动。

——现在很多3DS游戏都推出了和游戏联动的amiibo，请问本作有相关的计划吗?

辻本：目前来说是没有的。

——本作和《怪物猎人 物语》之间是否会有联动?

辻本：现在离《物语》的发售还有很长一段时间，说不定真的会有什么联动要素，毕竟双方都在同一个制作团队里。不过目前来说还没有具体的想法，如果可以的话我们会尽量尝试。

——本作当中不同风格对于不同的武器有着不同的影响效果，游戏中是否已经取得了平衡?还是说某些武器会更适合某个风格?比如说大剑适合攻击手风格，太刀适合武士道风格。

小岛：不同玩家应该会有不同的喜好。就我个人的体验来说，一开始也曾使用公会风格，之后却出现“果然攻击手风格是最强了吧”的想法，后来又感觉武士道风格也不错，随着风格的更换，狩猎方法也不断变化，自身想法也随之改变。可能有些人会觉得某种武器与某个风格明显不合，同时也会有玩家觉得这种组合十分优秀，这样的体验也是《MH×》的一大特点。

——随从猫在本作再次被加强，是否和猫猎人模式有关呢?

小岛：猫猎人基本上就是从被猎人雇佣的随从猫中进行选择罢了，随从猫被选上出战就是猫猎人。只要是雇佣成功的随从猫，都能成为猫猎人。

——这次随从猫还能像《MH4》那样，在野外进行雇佣吗?

小岛：这次的形式是从NPC处雇佣，不过这次的NPC不再是大家熟悉的猫婆婆，而是从新的NPC处雇佣。

辻本：确实《MH4》和《MH4G》里面，随从猫必须在执行任务时从野外雇佣，这次将会回归原始，直接由NPC介绍。

——请问制作组出于什么想法制作了这个猫猎人模式?

小岛：为了制作《MH×》这款游戏，我们考虑了很多企划，包括新的动作、四大标题怪物等。除此之外，还有一个特别想尝试的方案，于是与导演进行讨论“不如让玩家亲自操作随从猫吧”。一开始导演表示这个模式会相当困难，但还是勇敢地进行了挑战，所以最终做出了“猫猎人”这个相当有意思的系统。回想过去，随从猫的第一次出现就给玩家带来了巨大的冲击。“《MH》系列”发展至今，就是猎人→猎人+一只随从猫→猎人+两只随从猫的过程，接下来果然就该亲自操作看看了吧?

——在游戏的世界观中，猫猎人是什么样的定位呢?

小岛：猫猎人可以代替猎人出门工作。当猎人休息的时候，猫猎人就可以登场狩猎了，而且游戏中，猎人和猫猎人的操作感也没有太大的差别。

——猫猎人模式有什么优势呢?

小岛：毕竟是直接操作随从猫，因此猫猎人的攻击力很低，复活机制和猎人不同，也不能使用正常的道具。但是作为支援单位的话就很强力，而且采集、钓鱼、挖矿等行动不需要专用道具，行动速度非常快，十分适合采集任务，当然逃跑速度也是一流的（笑）。就算HP清零，也能通过吃橡果当场复活，清零三次才算一次猫车。而且猫猎人没有耐力槽，可以不停地奔跑。



——新手猎人的话，推荐先从哪种武器和风格上手呢?

小岛：新手的话果然还是片手剑配攻击手风格吧，因为狩技可以用三个，攻击动作也很爽快。还是就是猫猎人了。

——猫猎人？猫猎人也很适合新手吗?

小岛：嗯，在和朋友组队时，新手使用猫猎人参战会轻松一点。

——组队的时候也可以使用三位猎人+一只猫猎人的组合。猫猎人负责支援，这样会显得很有趣呢。

小岛：你愿意的话也可以一个猎人带三个猫猎人，猎人在前面猛攻，猫猎人就在一旁采集啊、吹笛子回复血量啊、增加Buff之类的。然后你就会看到当打倒怪物后，一群艾鲁猫冲过来抢素材的情景（笑）。当然使用四名猎人的话攻击力也会更高，但如果有猫猎人从旁支援，说不定能让战斗变得更流畅。

——本作肯定也会配信DLC。请问有没有为猫猎人准备什么特别的东西呢?

小岛：针对猫猎人的DLC，首先会有随从猫的装备。以前只能看到它们穿着可爱的DLC服装跟在身边，这次玩家可以直接操作可爱的随从猫了。

辻本：就像过去一样，有的下载任务会得到猎人的装备，也有些会得到随从猫的装备。

——请问两位最喜欢的武器与风格是什么?

辻本：到目前为止，我最喜欢锤子配上空战风格。

小岛：我则是空战风格的双剑，在空中攻击的动作真的非常帅。不过这么一来就跟辻本推荐的空战风格重合了，所以我还是换一个吧。攻击手风格也很爽快（笑）。其实就算四名猎人都用锤子，只要搭配不同风格就会出现完全不同的操作感。

——两位知道中国一直有大量的怪猎玩家吗?

辻本：在日本举行的TGS和怪物猎人祭、还有国外的E3等等活动上，近年来确实常常有中国的粉丝主动跟我们打招呼。每当这种时候，我就会感受到在中国确实存在许多《怪物猎人》的粉丝。

——感谢两位珍贵的发言，最后请对中国的玩家们说些什么吧。

辻本：这次的作品内容非常丰富，从开始玩到现在的老玩家可以用他们的老方法安心狩猎，新加入的玩家也可以从众多武器、风格和狩技中选择适合自己的配置。而且还特别加入了猫猎人、风格狩猎等等多样化的要素，成为一款能让新手极易上手的作品。希望能有更多的玩家来尝试本作。

小岛：这次的《MH》挑战的是“如何能够让玩家自己更为帅气”。希望玩家能够在狩猎中自然萌生“我现在超帅”、“我这名猎人真了不起”之类的感慨。期待大家能在这次的《MH×》中体验到更为帅气的打法。







いけにえと雪のセツナ

《祭品与雪之刹那》导演访谈

——找回我们的RPG吧。

走近业界

回想起黄金般的1990年代，有太多的RPG名作让玩家留下此生难灭的珍贵回忆。然随着时代变迁，似乎再难有游戏足以重现当年那份源远流长的感动。在今年的TGS展会上，SE旗下新工作室TRF（东京RPG工厂）称将向这些老玩家推出一款回归初心的日式RPG，并命名为《祭品与雪之刹那》。这款游戏的制作理念是“使用当代技术制作一款能够深深打动玩家内心的RPG”，下面就一起来看看本作的导演桥本厚志是如何评价这款作品的吧。

译 古林　美编 Juxi



导演 桥本厚志（文中简称为桥本）

隶属于东京RPG工厂，新作《祭品与雪之刹那》的导演。代表作有3DS平台的《最终幻想 探索者》等。

在简短的时间里获得浓厚的游戏体验

——据闻本企划的制作理念是“找回老RPG带来的那份热情”，可以请您先谈谈敲定本企划的原由吗?

桥本：一开始要做这个企划的原因其实相当单纯，就是想复苏当年黄金时期的老RPG给玩家带来的那份感动。我们打算招募那些还在策划期就赞同企划宗旨的创作者们，然后让这些人聚在一起制作游戏。实话实说，这是个有些怪的企划。最后我们找来了许多志同道合的人，正式开始这款游戏的制作。而我自身其实也是被招募的人之一（笑）。

——桥本先生是因为赞同哪方面而决定参与本作制作的呢?

桥本：我一直很喜欢Square与Enix所制作的RPG，在现在很难有机会参与制作那种氛围的游戏。既然这次有这样的机会，自然义无反顾地跑来参加了。

——为了表现出“老RPG的趣味性”，制作组特别注重哪些方面?

桥本：现在的游戏大多倾向于优先配合硬件性能，再制作出让人眼前一亮的成品。而我们刻意更改了着眼点，反而追求那种普遍存在的RPG特性。当然我们也并不是直接使用以前的老方法去开发作品，而是利用发展至今的成熟技术，希望能够从中得到全新的成果。

——照这么说来，本作的目标群体就是那些玩过大量RPG的老玩家了吧?

桥本：比起那种波澜壮阔的超级大作，本作的定位反而是那种能够轻松游玩的佳作。我们希望能够通过这款游戏给那些曾因老RPG而感动不已、如今已然成长到无法空出大量时间专心体验游戏的玩家带来更为浓厚的游戏体验。至于年轻一代的玩家，说不定反而能够从这种游戏获得新鲜的印象。举个简单易懂的例子，这就好像不断变化的音乐与时尚。在我们所处的这个世界里，流行的时尚与审美总是在不停地改变，人们每隔一段时间就会再次回味那些传统的优点。其实游戏也是一样的，让我们沉醉其中的“老RPG的趣味性”带有一种普遍性，就算是不同世代的玩家也能够从中获得良好的游戏体验。



▲本作的大地图基本上是俯视视角。在怀旧的同时也对画面做了细致的刻画，以现代的制作工艺表现出空气感等过去难以呈现的画面深度。

再次感受由老RPG带来的那份热情

——近年来，数字版的贩卖方式变得普遍起来，玩家能够轻易体验旧时的老游戏。偶尔回头玩玩FC或SFC的作品，还会觉得它们十分好玩。桥本先生您觉得呢?

桥本：以前那些优秀的游戏就算放到今天，也不会让人感到老旧与枯燥。至少我在大多数时候都没有这种感觉。也许这与玩家的时代背景也有所关联吧，但归根到底，我还是认为这些游戏中存在着一种具有普遍性的优点。往大了说，如果继承了老游戏文法与礼节的《祭品与雪之刹那》能够在十年后成为被人们所赞颂的“王道RPG”，那就太好了。我们希望把本作打造成包括年轻人在内的现代玩家在通关后无法忘怀的娱乐佳作。希望就算再过十年，留在他们心头的那份感动也不会褪色。

——在SFC与PS平台上的早期RPG中，真的有许多给人留下深刻印象的作品。参与开发本作的各位工作人员也都是玩过这些RPG的老玩家吗?

桥本：是的。大多数在SFC和PS时代就沉迷于RPG，

玩得整个人生观都受到影响（笑）。我曾问过参加这次新企划的成员一个问题，提起“王道RPG”你会联想到什么呢？他们的回答实在相似得叫人难以置信。照理说每个人都来自不同的世代，答案也理应有所差别，但这次却成功募集了一群给出相似答案的人。所以我们这帮人一旦聊起喜欢的游戏就根本停不下来（笑）。在游戏的方向性上也是如此，我切实地感觉到大家的确都以同一个方向为目标。正因如此，才能够制作出那份我们曾无比喜爱的“RPG趣味性”。



▲能让经历过老 RPG 的狂热玩家们产生微妙安心感的画面构成。制作组利用现代技术制作出更精美也更具临场感的画面。

——每个人的RPG玩法也有所不同，有那种每天玩一点慢慢升级推进剧情的玩家，也有以最快通关为目标的高效率玩家。桥本先生会是哪一种呢？

桥本：我是那种深入型的玩家。尤其喜欢边盯着攻略本边慢慢玩下去，脑子里不停思考该如何制作出理论上的最强武器，整个人都沉迷进去。回想当年，我还是个小孩子，根本不可能一个接一个地不停购买游戏，所以一款RPG玩个两到三周也是理所当然的。一周目是正常通关，二周目就会认认真真地深入研究游戏的每个细节。

——接下来这个问题可能不大好回答，请问您觉得“十年前的游戏放在今天也一样好玩”的原因是什么呢？

桥本：这个问题的答案并不止一个，因为有许多不同的思考方向。以我自己多年的经验来看，要说为什么老游戏会给我留下那么深刻的印象？最先浮现脑海的答案就是剧情了。“那个游戏的剧情真棒啊”——像这种纯粹的故事趣味性以及在剧情中起舞的角色都让人产生一种情难自禁的执着。正因为含有这些要素，游戏才会让人如此快乐。而在此基础上，我还是个喜欢深入研究系统的玩家，所以那些在战斗部分表现得特别优秀的作品也会让我留下深刻印象。那是个新系统与新技术层出不穷的时代，每一次全新的体验都会给玩家带来崭新的冲击感，所以哪怕时光流逝，我们到现在也还能清晰想起当时的那份乐趣。另一方面，与这些崭新要素截然不同的则是充满魅力的传统文法与礼节。把这些方方面面的要素综合在一起，就成为能够在我内心留存十年不褪色的好游戏。而在《祭品与雪之刹那》中，我希望能够融入这些曾经撼动人心的要素。

女主角既定的死亡成就让人“揪心”的故事

——游戏标题的关键字就已经意味深长，这款作品所想表达的究竟是什么？

桥本：本作的制作概念之一就是“揪心”。萌生自这份“难过”与“揪心”的感受是最重要的。其他也有许多不同的意义，综合所有我们想要表现的意思，最终采用了“刹那”这个词语。

——为了让女主角成为祭品而对其进行保护，这样的主线剧情已经让人很揪心了啊。照理说，这样的故事应该会发展成悲剧……

桥本：是的，所谓的“揪心”也包含了这方面。不过本作并不是那种暗黑致郁系的故事，而是希望通关的玩家能在情感上出现动摇。女主角的宿命就是成为祭品，游戏主线剧情就是护送她完成这趟赴死的旅程。几乎整部作品都在描述这趟旅途，随着游戏的推进，世界的真相与角色的核心背景也会逐渐明朗，最后让玩家强烈感受到那份“揪心”的难过。亲手把女主角送往死地的故事展开本就十分沉重，回想过往，很多让人印象深刻的游戏都曾把生死观直接呈现在玩家的眼前。我们希望本作的剧本不仅仅是催人泪下，也能通过对角色人生细致的描写，最终让玩家爱上这些角色。

——宣传图中描绘了一个极寒的世界，制作组对这个世界有什么样的理念呢？



■女主角“刹那”，正前往尽头之地的少女。性格率直而纯粹，是个比起自身更担忧护送团安危的大好人。尽管要为了岛上众人献上自身性命，但她从不曾犹豫，强烈的信念让她能够不惜一切地去完成使命。

果汁：又是一个虐女主角的游戏吗……

桥本：这是从“揪心”这个关键字延伸而来的世界观，最后定为一个“极寒世界”。整个故事过程中全是雪景。我们十分注重雪的质感，角色走路时还会微微陷入雪中。当然这种细节与整个游戏的体验并没有太大关联，只是一份来自制作者的执着。

——BGM也很有特点。

桥本：BGM大多以钢琴为主，几乎都是独奏。其实这就是表现“揪心”的方式之一，也是本作的一大特征。

——接下来请聊一聊与角色设计有关的话题。尤其是主人公，居然还带着面具。

桥本：之所以让他戴上面具，理由之一是担心玩家看到脸会难以产生临场感。目前还不能说太多与故事、角色有关的内容，只能告诉大家，我们现正对游戏的细节进行详细设定。



■故事的主人公，护送团的其中一人，与女主角一同踏上旅途，是一名实力高强的佣兵。因为某个任务而来到岛上的他，命运般地与刹那邂逅，随后更接下了保护女主角前往死地的天命。

——通关游戏大概需要多久时间?

桥本：就我个人来说，在正式踏入社会后就会不由自主地放弃那些游戏时间过长的作品。跟以前的老作品比起来，现在RPG的内容越来越多，但我认为游戏时长与趣味性并不是呈正比的。在SE发起的玩家调查中，RPG的通关率其实也比想象的要低。也就是说，有许多玩家都没能把包括结局在内的整个故事看完，着实遗憾。考虑到这一点，我们尽可能把游戏量设定为节奏快、能让更多玩家玩到通关的程度。

——具体来说，会有多少内容?

桥本：差不多就是SFC平台的老RPG那么长吧。只需在周末稍微熬熬夜就能一口气通关的长度。虽然通关所需的时间不长，但也有隐藏迷宫、最强武器等能够让玩家深入的要素。不过就现在的进度看来，故事已经比最初所设想的要膨胀不少，最后也许无法成为那种一个周末就通关的游戏（笑）。

——游戏的方向性也是比较轻松的类型?

桥本：毕竟故事的主题已经很沉重，所以无法用“轻松”来形容。我们的目标是让玩家有节奏地进行游戏。20分钟左右即可搞定一个迷宫，玩家也能从中体会到一定的成就感，这样的游戏平衡性应该是比较合适的。那种波澜壮阔的超级大作当然很有意思，但我们更希望本作能强调与之不同的部分。说到底，老游戏本就不需要玩家耗费多长的时间，但却足以长久地留在众多玩家的记忆之中，这说明故事内容相当浓厚。而《祭品与雪之刹那》的定位也是如此，我们的目标是打造一款让玩家在不知不觉中玩了一小时又一小时的游戏。与此同时，我们还希望尽可能多的玩家能够玩到最后。



▲战斗与剧情会直接在场景上无缝进行，场景需通过大地图进入。只要接近徘徊在场景中的敌人就会自动开始战斗，而移动中的景色也会直接变为战斗场景。

——说到老RPG的魅力，就得提一提那种让人抓狂的难度。请问本作的难度又如何呢?

桥本：我们也正为难易度的平衡而烦恼，不过肯定不会成为一款高难度游戏。单单为了提升等级就强迫玩家花费大量的时间，那会造成一种烦躁感。所以只是正常通关的话，应该没必要纠结到那个地步。考虑到让玩家着重于游戏剧情的欣赏，我们会设定一个大家都可以玩通关的难度。当然了，如果没有任何敌人是需要费点心的，身为玩家的我也无法接受，所以大概会在主线剧情以外的内容中准备些惊喜。另外，我们还希望玩家在面对某些强敌时不单单是提升等级来应对，还需要用心思考。

白菜：始终觉得剧情设定就是《FFX》。

成为一款不看说明书也能玩的作品

——本作的战斗系统采用了《最终幻想》与《时空之轮》中常见的ATB（注）系统，请问这是为什么呢？

桥本：在游戏系统上该如何表现“老RPG的趣味性”？为了解决这个问题，我们决定采用当年极具代表性且众所周知的ATB系统。拥有接近于即时战斗的战术性，同时也是简单的指令选择，绝对是一个大家都能轻易上手、完成度也极高的战斗系统。另外，本作的隐藏目标之一是成为一款不看说明书也能玩的作品，ATB系统也适用于这一点。当然了，如果只是把老系统拿出来用那就太不像话了，所以本作也会融入几个独有的要素。目前还不能公开这方面的内容，请大家期待后续的情报释出。

注：ATB是Active Time Battle的简称，特指融入了时间概念的即时回合制战斗，相比传统回合制战斗更具刺激感。

——参战人员似乎只有3人，会不会有更多的角色成为同伴？每个角色都具有特点吗？

桥本：关于这个问题，只需要想想什么是“老RPG的趣味性”就好了。有的角色擅长回复，有的更倾向于攻击，每个角色都拥有自己的特色。而为了让玩家无论搭配什么样的组合都能成功通关，我们正在调整这方面的平衡。



▲战斗系统是RPG玩家所熟知的指令选择，同时加载于《最终幻想》与《时空之轮》中大放异彩的ATB系统，打乱战斗中敌我双方的行动顺序，更具紧张感。

——以前常常有那种没有爱就玩不下去的板凳角色呢。只有喜欢这些角色的玩家会努力让他们上场（笑）。

桥本：从结果来看，本作说不定真会出现那种不好用的角色（笑）。这么说也有些不对，毕竟弱也是角色的个性之一嘛，有爱的玩家反而会更看重他们。而为了让玩家燃起这份爱，就得看这些角色是不是值得他们去爱了。这么一来，游戏剧情更显重要。在有爱的基础上使用角色去参战，说不定还会得到相乘倍增的效果。另外在本作中，包括主人公在内的所有成员都可以由玩家自由命名。他们有默认的名字，但玩家也可以像玩那些老RPG时一样，随心所欲地给他们起名。

——给主人公取自己的名字，再给女主角取个自己喜欢的人的名字……这玩法还真怀念啊。话说回来，老RPG都是那种以2D为主的画面构成，本作却显得相当精致。

桥本：设计时我们就特别注意构图与信息分布的方式。基本是用现在的技术制作出2D老游戏的氛围，因此画面看上去也很有现代的感觉。虽然不算华丽，但这已经是在保留老玩家回忆中的2D游戏氛围的基础上，尽可能规避那种老旧枯燥的观感，做得更为精美的结果。

——PS4版与PS Vita版有什么区别吗？

桥本：由于分辨率的差距，PS4版画面更大，看上去也更精美，但在游戏内容方面，我们并不打算加入任何不同的东西。之所以会出在2个机种上，只是单纯在扩展游戏的平台罢了。有的玩家喜欢对着高分辨率的大屏幕慢慢玩游戏，同时也有许多人喜欢抽空用便携的掌机进行体验，所以我们准备了两个选项供玩家选择。

——感谢您珍贵的发言。听说各位正为了体验过老RPG热情的玩家们全力制作一款RPG，让我们感到相当安心。

桥本：说不定这会成为本作最大的看点呢。当年的工作人员再次着手制作RPG，也许还会出现某些意想不到的新要素。用帅气一点的说法来形容，就是我们希望能成为这项奥义的正统继承者。《祭品与雪之刹那》预定在2016年推出，请各位玩家耐心等待。





《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》的游戏质量正如本期黄金眼所述，同时也是编辑部近来比较火的游戏，就在我准备掏钱去买游戏本体尝试一下的时候，理智一下子让我收起了钱包——《怪物猎人》、《跨界计划》、《数码宝贝物语 网络侦探》（中文版）就要来了（泪）。



栏目主持
昂星团

27 总分 形状新发现 立体绘图方块2

■カタチ新发见！立体ピクロス2■卡带■Nintendo■PUZ■益智
■2015年10月1日■1人■3240日元■无对应周边

项目	评分
新玩法	★★★★☆
谜题数量	★★★★★
音乐	★★★★☆

3DS

黄金珍藏

《立体绘图方块》是一种以横向和纵向的数字为提示，让玩家将提示方块涂上颜色或剔除，最终完成图案的游戏。本作则在原玩法的基础上增加了需要区分方块颜色的新规则。

乌冬 只要解开了一道题，就会想接着玩下一道题，中毒性非常高，如果对方块类的益智游戏感兴趣，那本作会是一个不错的选择。新增的区分方块颜色规则需要玩家根据两种颜色的数字来分别标记方块，虽然使得操作稍显繁琐和谜题难度上升，不过可玩性也更强，而且橙色方块的出现让完成的图案更为接近原物体的形状，让成品看起来更活灵活现。另外不得不提的还有新增的一键破坏全部数字为0的方块的功能，不用担心点错方块，同时也节省了时间，在对付大型谜题时相当便利。游戏的谜题数量也颇令人满意，种类涵盖了动物、食物、建筑物等，耐玩度有保证。 **9**

昂星团 作为一款益智休闲类游戏的续作，本作的质量依旧很高，新加入的双色数字让解谜过程更具乐趣，而且辅助解谜的新功能也非常有用。难度循序渐进，对于新玩家来说也非常亲切。 **9**

马修 游戏的操作非常顺畅，音乐音效也都恰到好处，开篇的教程虽然显得有些冗长但也非常详细，而一旦熟悉规则后继续玩下去，很容易让人彻底沉迷到无法自拔，非常具有趣味性。 **9**

25 总分 塞尔达传说 三角力量3个火枪手

■ゼルダの传说 トライフォース3铳士■卡带■Nintendo■ACT■动作
■2015年10月22日■1人■5076日元■对应无意识通信

项目	评分
谜题趣味性	★★★★☆
欢乐度	★★★★★
友情毁灭度	★★★★★



3DS

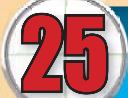
热血推荐

“《塞尔达传说》系列”的最新作，本作强调团队合作，要互相帮助才能顺利通过关卡，另外本作还支持分享游戏，可以一张卡带三个人玩。

果汁 本作强调三人联机的设定使得玩家之间必须具有一定的默契，这对互不相识的玩家们来说是一大挑战。流程总共有八种场景，每种场景有4个关卡，可供挑战的关卡达32种之多。每个场景各具特色，关卡里的谜题种类丰富，并且都遵守“三人合作”的主题。攻关除了依靠合作与道具外，服装也至关重要，本作的服装种类丰富，不仅有个性的外观还有各种特殊效果。联机部分十分方便，网络联机可以选择与陌生人或好友攻关，本地联机还能获得特别的奖励。即使没有网络条件也可以选择单人模式，只不过步骤较为繁琐，并不推荐游玩。 **9**

古林 考验玩家配合，解谜要素丰富，每个关卡都需多加思考才可突破。打法新颖，表情生动，无论是线上还是线下，本作都是玩家间的联机佳作。遗憾的是单机模式过于繁琐，等同废置。 **8**

苍穹 能够通过分享游戏来联机协力游玩非常有趣，而且游戏尤其强调配合，每一种道具都要发挥功效才能顺利过关。但是网络联机缺乏更有效的交流手段，枯燥的单机模式也是扣分点。 **8**



25

总分

传颂之物 虚假的面具

■うたわれるもの 偽りの仮面■卡带■Aquaplus■S・RPG■战略角色扮演
■2015年9月24日■1人■7344日元■对应PSV TV

画面 ★★★★★
音乐 ★★★★★
剧情 ★★★★☆

热血推荐 PSV

“《传颂之物》系列”时隔多年的最新作。依旧是那个兽耳娘泛滥的时代，而在新的国度里，新的故事也随之展开。本作还会有前作人物大量登场。

白菜 作为系列FANS很想打个满分，但是客观来看一个完整故事拆两部卖的做法还是有点让人不爽——虽然这也许是为了让下一作能够有更充足的篇幅来铺开剧情。剧情阅读量大概在25小时左右，而主线关卡只有17关，而且难度均不算高，玩家将本作视为附带战棋类战斗的文字冒险游戏也不为过。好在通关后的“梦幻演武”模式弥补了一些关卡数量，并给追求战棋要素的玩家带来了一些挑战感。令人遗憾的是本作并没有设置多周目要素，而且角色练级非常不方便，不过这些都属于正常游戏体验范畴以外的部分就是。 **9**

古林 虽然战斗部分感觉上只是附带要素，但也经过了用心制作，相比前作创新非常大。炼技系统的导入让角色强度有了新的评判标准。参战角色也各具特性，可惜练级太麻烦，难以全员培养。 **8**

阿鲁 从游戏初始的既视感，到中段的搞笑剧情，再到最后的催泪环节，就整个故事来讲是值得称道的。不过这一作挖了坑，希望下一作能将一个完整的故事呈现出来，可千万别学“《轨迹》系列”啊！ **8**

25

总分

七龙战记Ⅲ 代码VFD

■セブンスドラゴンⅢ code:VFD■卡带■SEGA Games■RPG■角色扮演
■2015年10月15日■1人■6469日元■无对应周边

剧情 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★★



热血推荐 3DS

以人与龙之间的战争为主题的“《七龙战记》系列”最新作，以第一作的世界观为背景并将舞台增加到了过去、现在、未来三个，玩家要穿越不同的时代，拯救被龙袭击的世界。

乌冬 作为完结篇，游戏的职业系统、战斗系统以及UI都汲取了系列各作品的精髓，完成度相当高。职业增加到了系列最多的8种，并且每种职业的立绘除了分为男女外，还有两个造型和三种颜色，声优则增加到了男女各20种，组合非常丰富，玩家可更为细致地“雕琢”自己的角色。由于新职业的加入，使得战术种类也丰富了不少，通过各种职业组合出不同打法是游戏最大的乐趣之一，可挖掘性相当高。新增的支援系统也是一个不错的改进，可把没上场作战的角色编成第二以及第三支队伍来支援前方作战的角色，让玩家花心思创造出来的每个角色都能发光发热。 **9**

果汁 与系列前作相同，本作的战略性依然丰富，新增的数名职业也各自具有独特的趣味。只可惜在画面的表现上中规中矩，并没有太大的进步，而且些许的掉帧问题会影响战斗流畅度。 **8**

苍穹 本作各个方面都沿袭了系列的一贯风格，难度方面也有所保证。决斗者等新职业在设计上颇有亮点，而且制定战术要从全队9人的层面考量，不过耐玩度方面要是能再丰富一些就更好了。 **8**

25

总分

东京迷城国度

■东京ザナドゥ■卡带■Falcom■A・RPG■动作角色扮演
■2015年9月30日■1人■6998日元■对应PSV TV

系统 ★★★★☆
剧情 ★★★★★
细节 ★★★★☆

热血推荐 PSV

Falcom首个以现代都市为故事舞台的动作RPG，配合射击、刚击与飞翔三大技能能够做出绚丽的动作连锁，交叉驱动与交叉冲击等系统也大大增强了迷宫攻略的战略性。

古林 尽管整体的剧情体验上与《轨迹》有一定的相似，但制作方也刻意安排了一些突破性的内容，让玩家在终盘有所触动。战斗主要集中在迷宫探索之中，可选3名参战角色并对固定武器灵魂兵装进行详细调整，以应对不同类型的敌人。参战角色特性明显，加上能够进一步强化优势的元素、饰品等装备，玩家可以把任一角色打造成无双强者。除战斗外的游戏要素也比较丰富，除了人物资料、书籍与敌人图鉴等收集类要素，卡牌、钓鱼等小游戏也都改良自“《闪之轨迹》系列”，可以说是集大成之良作。可惜本作并没有BOSS RUSH模式，对于喜爱挑战的玩家难免是个遗憾。 **8**

乌冬 无论是剧情还是系统，都有浓浓的同为Falcom出品的《闪之轨迹》的影子，可以看作为《闪之轨迹》的动作版。不过以动作游戏的标准来看，本作的角色招式平衡性还有待提高。 **8**

果汁 王道的剧情发展、简单而完善的系统为本作打下了厚实的基础，人物建模比起《闪轨》更有细节上的进步。迷宫探索上机关的难度体现在操作方面，需要摸清敌人的攻击动作与属性才能较易取得高评价。 **9**



23 总分 投绳 转圈 豆丁机器人

■なげなわアクション！ぐるぐる！ちびロボ！■卡带■Nintendo
■ACT■动作■2015年10月8日■1人■5076日元■对应amiibo

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆





3DS

玩家们要操作小机器人进行冒险，途中需要利用插头进行攻击、移动或破坏障碍物等动作，在轻松愉快的动作游戏中还包含了少许的解谜要素。

昴星团 游戏的画面虽然是3D，但关卡进行形式始终是复古的2D横版，不过其中插入了3D场景转换的细节，不会让人感觉自己一直在进行2D游戏。每个关卡都有丰富的收集要素，而且谜题都很简单，还有不少小游戏，能让人玩得很欢乐，关卡场景也很大，给玩家足够的探索空间。机器人的设定非常有趣，除了用插头暂时让自己得到特殊能力外，类似牛仔套绳般甩出插头和充电的动作都很带感，还有不断收集小球来增加投绳长度的设定也很有趣，能让玩家感到“自己在不断变强”，更能投入到游戏中。除了角色建模略差外，整个游戏的质量都很不错。 **8**

马修 角色的动作显得非常流畅，相比其他平台的ACT作品，本作虽然操作略显繁琐，但也别具特色，一旦熟悉之后会玩得非常爽快，各种谜题的破解也会在流程中给玩家一种不小的成就感。 **8**

乌冬 一款满载豆丁机器人魅力的作品。当然，游戏本身的关卡设计也很有趣，而且操作要求也不高，就算不知道豆丁机器人为何物，仅把本作当作是一款纯ACT来玩也能感受到足够的乐趣。 **7**

21 总分 激次元组合布兰+海王星VS丧尸军团

■激次元タッグ ブラン+ネプテューヌVSゾンビ軍団■卡带■Compile Heart
■ACT■动作■2015年10月15日■1～4人■7344日元■对应PSV TV

画面 ★★★★☆
流畅度 ★★★☆☆
爽快感 ★★☆☆☆

PSV

本作是“《海王星》系列”的动作游戏的第二作，在前作的基础上去掉了爆衣系统，人物招式虽然没有变化，但也在前作的基础上做出了不少的改变。

昴星团 在保留了前作角色的基础上，还新增了不少角色，参战人数非常给力。能够装饰角色的饰品种类非常多，不过饰品不像前作那样有能力加成，对于战斗来说毫无意义。部分前作角色的招式在本作有所改变，所有人开始时就已经习得全套EX技，合体技也无需学习，玩家基本可以在一开始就能体验所有角色的操作方式。本作升级只能增加自身的能力点，角色的能力提升除了换装备外，就只能消耗能力点来增强自身，让角色可以随着玩家喜欢的培养方向发展。和前作一样，本作也有着关卡形式和杂兵重复率过高的缺点，加上BOSS能力与杂兵差距太过明显，让游戏的爽快感大不如前。 **7**

果汁 本作的动作丰富程度比起前作进步不少，打击感也很有力度，而流程剧情在趣味性上也下了一番功夫，依旧非常幽默。但由于大部分角色的收招硬直都变得较长，导致游戏爽快度下降。 **7**

白菜 比起重视爽快度，本作更加强调战斗的难度，无论是杂兵还是BOSS的攻击力都比较高，要求玩家谨慎战斗。虽然作为外传作品流程并不长，不过还是充满了系列一贯的无厘头风格。 **7**

19 总分 无夜之国

■よるのないくに■卡带■Koei Tecmo Games■RPG■角色扮演
■2015年10月1日■1人■6264日元■对应PSV TV

画面 ★★★☆☆
爽快感 ★★★★☆
打击感 ★★★☆☆



PSV

由Gust推出的原创作品，以精美的建模、凄美的故事以及爽快的战斗系统打下名号。从魔培育和武器转换系统都提升了可玩性，只可惜PSV版的表现不如人意。

果汁 作为一款原创作品，本作各方面都可圈可点，包括流畅的战斗、多武器与变身形态的设定、22种从魔的培育，还有竞技场各种各样的课题，都让本作拥有了较高的可玩性。但短板亦非常明显，主线流程过短、没有多周目设定、飘忽的打击感都使得耐玩性大打折扣，注定只是款快餐作品。最让人不解的是，PSV版的画质不仅大幅下降，掉帧问题更是令人咋舌，几乎完全掩盖了建模以及爽快战斗的优点。剧情方面的表现则中规中矩，配合DLC剧情才算是为整个故事较为完满地划上了句号，但两名女主角之间货真价实的感情确实是整个游戏的一大亮点。 **7**

古林 妹子的建模精美绝伦，万分养眼。尽管在剧情演出上有所不足，但角色个性与战斗部分都可圈可点。只是万万没想到的是，本作最让人难以忍受的问题竟是PSV版那让人绝望的劣质表现…… **6**

白菜 如果是家用机版，毫无疑问可以打到8分，就因为PSV版的帧数、建模质量、优化不当等问题，不得不硬生生扣去2分。本该爽快的战斗也受到了极大影响，PSV版完全是多平台策略的牺牲品。 **6**





文 苍穹

RPG	角色扮演·迷宫探索	
3DS	新·世界树迷宫 2 巨龙骑士 新·世界树の迷宫 2 ファフニ－ルの骑士	
Atlus	日版	2014年11月27日
对应邂逅通信	1人	6458日元
		游戏时间：100 小时

《世界树迷宫》这个在NDS起家、凭借良好的口碑为玩家所认可的系列，从初代开始就有10万左右的稳定销量，随着平台的进化，该系列也顺利地把原先的用户群带到了3DS上。来看一组销量数据对比：《世界树迷宫Ⅳ》首周9.5万、累计15万；《新·世界树迷宫》首周8.8万、累计13万；《新·世界树迷宫2》首周5.9万、累计不足10万。销量日益缩水已是不争的事实，那么原因何在？是游戏素质下降，还是大环境的影响，亦或是市场运营策略的失败呢？

从《千年少女》到《巨龙骑士》

“新·世界树迷宫”是Atlus在系列正统4代发售后启动的一个新项目：沿用原作为基础架构，以3DS平台的新引擎进行强化重制。这种缩短周期、降低成本的做法无疑比加快脚步开发5代风险更低，毕竟在原作用户群的基础保证之上，销量不至于太差，而且也可以更大胆地尝试新要素。《巨龙骑士》延续了《千年少女》中受到好评的两大特点：重要的剧情收录了全语音，甚至在迷宫中待机、旅馆住宿和吃料理时都有角色对白的小插曲，在绿川光、种田梨沙、小林优等大牌声优的演绎下，人物的性格刻画愈发鲜明；包括主题曲在内的配乐都非常动听，配合高质量的动画能极大程度地满足玩家在感官方面的享受。但是剧情缺乏张力的缺点依旧存在，在开场主角突然获得变身之力的情节过后就波澜不惊，对话中的选择对故事走向没有任何影响，这如果放在经典模式下或许还说得过去，但在强调剧情的故事模式里如此乏善可陈就显得不太应该了。



■虽然有精良的动画演绎，但高开低走的主线剧情不免让人遗憾。

系统方面，从《千年少女》引入的魔石系统做出了较多调整。这一系统的本意是取代副职业系统，让角色拥有更为丰富和自由的技能搭配，通过装备魔石可以进一步强化本身职业的技能效果、或是用其他职业的技能进行辅助、甚至能使用敌人所独有的特技。前作中魔石系统“刷”的成分太大，严重影响了玩家构筑战术打法的耐心。本作中每名角色所能装备的6块魔石相互独立，不再需要耗费精力进行合成，而且战斗后直

接就能看到魔石的类别（前作需要返回城镇鉴定），新引入的魔石交换和回收机制让那些用不到的低级石头也能变废为宝。虽然在魔石掉落方面依旧有一定运气成分，但大部分要素都在玩家自己的掌控之中，这些改动无疑值得肯定。料理系统结合了都市开发和探索准备两个方面，让反复出入迷宫时积攒的素材物尽其用，赚钱更加轻松，而且增益效果的时间也大幅延长。结合迷宫特点与FOE周旋一直是系列的特色，本作中利用陷阱、场地削弱FOE的环节相比以往大幅增加，让玩家有一种在BOSS战前“斗智”、开战后再“斗勇”的感觉。虽然职业平衡性方面，新增的巨龙骑士太过抢眼，但毕竟是有“主角光环”的加成，也算可以接受。总体而言《巨龙骑士》在系统方面的改良都是值得肯定的，素质相比《千年少女》也有明显提升。



▲利用各种陷阱与FOE周旋是本作区别于其他迷宫RPG的一大特色。

恶评的焦点——付费DLC

然而，本作又是一个被“DLC商法”给害了的典型，之所以说“又”是因为2013年就有《重装机兵4 月光歌姬》这个前车之鉴。虽然《巨龙骑士》前后4弹DLC累计售价2950日元，相比很多游戏的付费DLC算不上贵，但是本作的DLC触犯了玩家的一个底线——影响到游戏本身的体验。在进行迷宫探索时，玩家可以很明显地察觉到某些阶层存在隐藏区域，但是直到击败隐藏BOSS都进不去，查看相关资料后才发现，这些是DLC追加FOE所在的场景。虽然DLC并不影响主线通关以及公会卡的100%完成度，但眼看着自己亲手绘制的迷宫有几块阴影，就算不是强迫症也会有种如鲠在喉的不快之感，对于重视地图完成度的玩家更是沉重的打击。再对比《世界树迷宫Ⅳ》时通过QR码形式提供的大量免费DLC任务，诚意高下立判，立刻就引起了新老玩家的如潮恶评。其实除去4个福利向的DLC（刷素材&金钱、魔石、经验值和温泉插画），如果把其他FOE挑战类的DLC都和最后一个“始原の魔神”归到第31层以后，甚至是花心思制作几个独立的迷宫阶层，引来的恶评绝对不会像现在这么多。利用DLC延长游戏寿命并赚点油水是当前游戏业界的趋势，但在运用此商法时一定要圆滑并让用户觉得物超所值，这是BNE和KT等厂商擅用的伎俩，可惜Atlus明显没有学会……



▲付费DLC为玩家提供了更强大的FOE挑战，但也成为了口诛笔伐的焦点。

系列未来何去何从？

《世界树迷宫Ⅴ》早在2014年11月24日就已宣布，但是官网至今仍是空空如也，没有机种、发售时间等任何实质性情报，这个在迷宫RPG界领军的系列似乎陷入了泥淖。其实，制作组并非没有突破创新——与《不可思议的迷宫》合作推出的《世界树与不可思议的迷宫》，首周6.5万的销量就已经超过了《新・世界树2》；而跟《Persona》这种人气IP合作的《PersonaQ 暗影迷宫》，更是以首周18.6万、累计25万的骄人成绩与同平台的《真・女神转生Ⅳ》比肩。相信制作组在开发《新・世界树》和其他合作作品、尝试各种新元素的同时，也在慎重地审视着5代该如何继续这条迷宫探索之路。“《世界树迷宫》系列”从初代发展至今才经过8个年头，在迷宫RPG这个“非主流”的市场里摸爬滚打不易，每一步都容不得半点闪失。笔者作为一个陪伴它5年的玩家，想要在未来看到的是《世界树Ⅴ》，而不是《新・世界树3》。希望系列能在坚持原有特色的基础上力求突破，才有可能赢得口碑与销量的双重肯定。未来究竟如何，让我们拭目以待！



▶《世界树迷宫Ⅴ》宣布『始动』已过去11个月，几时能浮出水面不得而知。



A · RPG　动作角色扮演

3DS	最终幻想 探索者 ファイナル ファンタジ－エクスプロ－ラ－ズ	
Square Enix	日版	2014年12月18日
对应邂逅通信/扩张右滑杆	1～4人	6254日元

游戏时间：80 小时以上

“《最终幻想》系列”从初代发售至今，已拥有27年的历史，除了非网游的正统续作一直延续着RPG的类型外，期间还诞生了诸多其他类型的外传性质作品。去年年底的《探索者》是一款A·RPG类型作品，借鉴了《最终幻想XⅣ》的玩法系统，将联机共斗视为游戏的重点。作为一款外传性质作品，本作在世界观的塑造和系列作品要素的代入方面做得很不错，然而游戏本身的诸多问题却导致了其无法走得更远。

高水准的系列作品代入感

作为一款冠以《最终幻想》之名的外传作品，相信不少玩家都是冲着《最终幻想》这块招牌去玩的，而游戏本身也算是给系列粉丝玩家交出了一份比较满意的答卷。首先，游戏沿用了以水晶为主题的世界观，水晶不但是整个阿莫特拉斯岛蕴含的巨大财富，也是探索者和岛上的魔物们争夺的资源，除此之外，据点处还有巨大的水晶用于技能的习得和登录魔石，并融入了飞空艇、莫古力行商等系列作品中的经典要素，游戏给人的初始印象和整体氛围足以让系列粉丝满意；其次，游戏中的敌人均为系列作品中出现过的魔物，大型魔物更由系列经典的召唤兽来担任，仅凭这一点就让游戏拥有了很强的代入感，抛开游戏本身的素质不谈，单就系列粉丝的观感来看，本作绝对有资格获得一个“赞”！最后，玩家可选择的各职业均取自系列作品，魔石系统更允许玩家短时间内幻化出系列作品中的经典角色参战，这又为增强代入感锦上添花。后期的武

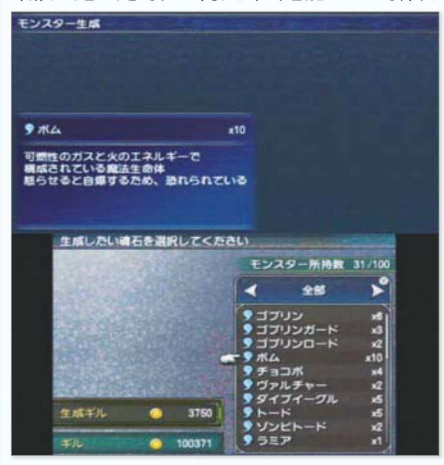


▲幻化系统除了能变幻角色外形，还加入了能让系列粉丝感动的角色专属必杀技。

器、装备以及DLC内容也都将重心放在了系列经典角色还原的方向，当操控着自己喜欢的系列角色奋战在阿莫特拉斯岛时，内心兴许会涌现出别样的欣喜。从本作的种种表现来看，对粉丝的照顾非常明显，为了博得系列粉丝的认同，也确实在不少地方都下足了功夫。作为一款系列作品，如果连系列粉丝都不能认同，那这款作品也就基本失败了，单就这一点来看，本作无疑是非常成功的。

令人失望的战斗与共斗

游戏以完成任务的形式推进剧情，采集要素、素材收集、装备制作，种种要素都让这款A・RPG充满了《怪物猎人》的味道。游戏发售前，官方也以“共斗”作为宣传点，玩法类似网游《最终幻想ⅩⅣ》，让人很是期待与同伴组队讨伐召唤兽的激战情景。然而实际玩过游戏后却发现，战斗部分并不那么让人满意。首先杂兵太弱，在不越级挑战任务的情况下，能对玩家造成威胁的杂兵种类寥寥可数，但是整个游戏中杂兵的种类和沿途的分布量又是最多的，其存在意义基本就是送素材，完全没有展现出系列作品中经典魔物该具备的特色。比较耐打的大型魔物和召唤兽在战斗方面的制作上比较用心，特别是召唤兽的战斗，各种经典招式的还原度都很高，不过偏指令式的出招系统大大降低了战斗爽快度，每发动一个技能后都有明显停顿，虽然还是会形成Combo，但实际上很难感受到连击的爽快感。游戏的打击感较差，攻击落到敌人身上时就跟在打铁板没啥区别，很难获得感官上的刺激。那么游戏在战斗方面的劣势能否用共斗来弥补呢？答案依旧是否定的，因为共斗会增加BOSS的体力



▲有各种强力魔物同伴助我，何须浪费时间联机共斗。

上限，而游戏中部分技能过于超神，导致部分职业、特别是加血职业失去了存在的意义，共斗时经常会出现一群近战围殴BOSS的情况，事先宣传的连携水晶增驱系统仅仅是增加技能的持续时间，对战斗的影响微乎其微，很难靠该系统拉动玩家间的互动。由于单人战斗有魔物同伴的帮助，高等级魔物同伴的输出能力非常强，因此会大大提升完成任务的速度，而共斗时就得靠玩家自身的战斗力，一场战斗打下来花费的时间往往比单刷更慢，而且获得的报酬也没有变化，让人完全没有联机作战的动力。召唤兽的数量较少，亚种怪的变化也不丰富，后期的高等级任务也仅仅是增加了魔物的血量而已，如不是为了收集后期外观炫丽的武器和装备，很难有刷下去的动力。

失败的技能设定和装备强化系统

丰富的职业和技能是“《最终幻想》系列”的一大特色，本作虽然很好地继承了这一点，但对技能的设定却无法令人满意。游戏中共有20个职业可供选择，物理、法系、近战、远战应有尽有，按理说应该可以依靠不同职业的特性，搭配出丰富的组合，以不同的战术来应对各个强力召唤兽的挑战。然而，一个名为“ディフレクト”的长剑技毁掉了一切，这个消耗低、冷却时间短的技能可以躲避游戏中95%以上的攻击，这直接就将辅助和回复型职业打入了冷宫，就连那些不能使用长剑的DPS职业也都逐渐被抛弃，最终形成的局面就是“一把长剑闯天下”！管你招式多丰富，管你火力多强劲，反正你就是打不到我，就算全程用普通攻击都能磨死敌人，单机模式下还有魔物同伴的助阵，几乎不可能出现任务失败的情况。另外还要说一说装备强化系统，游戏中，所有武器和装备都可以通过消耗道具和水晶进行强化。作为一款借鉴《怪物猎人》要素的作品来说，设置这样一个系统并无不妥，然而在这款作品中，大多数初期武器可以通过强化系统将攻击力提升到终极武器的水平，而代价仅仅是大量常规道具和后期根本不值钱的水晶，而终极武器的制造条件则需要10星任务讨伐召唤兽后小几率获得的稀有素材，两者的差别仅仅是外形不同（防御力在有防御神技的情况下可以无视，魔法攻击力对近战来说也是可有可无），大大降低了制造高级武器的欲望，高级任务打过一遍后就不想再碰，游戏寿命也因此被大幅降低。两个失败的设定让原本还算复杂的游戏系统瞬间崩溃，让一个原本可以有丰富战法的共斗游戏沦为了无脑刷刷刷的作品，着实让人感到惋惜。

进入立体的世界！三次元空间 3DSpace

栏目主持 虫无兮

任天堂3DS掌机情报专栏



忙碌了很长一段时间，发现自己对最近老任出的游戏没有什么概念，才惊觉已经很久都没有关于直播会的消息了。虽然周边和游戏的消息还是能通过各种渠道零零星星地获得，但还是集中起来一口气“直接”甩玩家脸上要畅快淋漓得多。遗憾直播会对社长的形象和亲和力都有一定的要求，估计对现任那位来说，确实是有点难度……

10月15日

在《暖洋洋的艾鲁村DX》邂逅狸吉

“《动物之森》系列”和本作有着几个共同点，比如休闲的节奏和村庄经营等等。而该系列的经典角色“狸吉”，已经穿越到《暖洋洋的艾鲁村DX》当中了。玩家只要完成探险任务“たぬきちからの依赖”，就可以获得特别服装，穿上后就能化身为狸吉。该任务通过无意识通信配送，玩家无需特别进行下载。



10月15日

《七龙战记Ⅲ》收费DLC



自发售当日起，本作就开始以每周一个的进度配信DLC任务。15日与22日分别配信的“フロワロシ-ド大发生！”和“ゴ-ルドラビ大发生！”可以让玩家大量赚取SP和金钱，需要剧情推进到一定程度才能接取，售价为300日元。而29日起配信的任务在完成后可以解锁新的角色服饰，售价则是350日元。目前官方公布的DLC只到11月12日，后续DLC还有待进一步的情报。

10月21日

新感觉的密室逃脱

虽说第一人称迷宫RPG通常都会有解谜要素，但应该都没有本周登陆日服e商店的《迷城逃脱》那么重视。玩家需要以第一人称视角探索迷宫并解开各处的谜题，寻找离开迷宫的方法。解谜方式类似于密室逃脱类游戏，可以拾取道具、合成物品、解除机关以获取新线索。既然是迷宫RPG，自然少不了战斗要素，游戏中会有各式各样的敌人挡在玩家面前。本作共有60个迷宫关卡，感兴趣的玩家不妨尝试一下。



10月22日

《龙珠Z 超究极武斗传》追加机能配信

不知道喜欢《龙珠》的3DS玩家，是否有购入这款6月发售的对战游戏呢？如果有读者恰好买了本作，那么这里有一个好消息要告诉您。本周配信的第一弹更新数据，将为本作追加一个新模式和四名新的援助角色。新增的练习模式，顾名思义，可以让玩家在其中反复练习出招和连招。新增的援助角色则来自动画、剧场版和其他主机平台的《龙珠》作品，开着拖拉机的孙悟空和跳着舞的贝吉塔等角色，也让游戏的趣味性更上一层楼。



10月28日

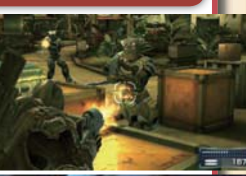
New 3DS专用下载游戏《以撒的结合 重生》

New 3DS一直被视为3DS的加强版，因为长期以来其专属游戏只有一款《异度之刃》，终于，《以撒的结合 重生》打破了这个局面。游戏的主人公以撒为了逃避发疯的母亲而逃入地下世界，开始在迷宫中进行冒险。游戏系统类似于传统的俯瞰视角迷宫RPG，以撒一旦在冒险中死亡就会重来，而每次进入迷宫时地形都会变化。随着冒险（以及死亡）次数的累积，以撒的实力会不断增强，在迷宫中也能走得更远。游戏的画面风格比较独特，介于丑萌和重口之间，可能符合某些特定玩家的胃口。本作在日服及美服均已上架。



10月28日

下载专属TPS登陆



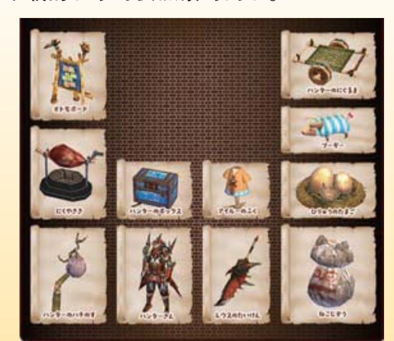


《钢铁陨落 入侵》先前曾登陆美服，本周终于也在日服e商店上架。作为一款3DS上少见的TPS游戏，本作支持最多六名玩家的联机对战及合作任务，支持线下及线上联机，线上联机时不会受到锁区的影响。十一道关卡，加上充实的挑战要素，让单人模式下的玩家也不会觉得无聊。游戏有着实体版的分量，还有流畅的动作和精致的画面，售价仅为1500日元。喜欢突突突的3DS玩家可不要错过咯。

11月2日

再现猎人风的房子吧

那边狸吉跑到了艾鲁猫当中，这边艾鲁猫也和猎人一起客串到《动物之森 快乐家装设计师》的世界。在狸猫房地产的二楼联网获取特别委托，艾鲁猫就会作为客人大驾光临，并带来各种《怪物猎人》风格的家具，包括雄火套的盔甲和萌萌的小猪等等。该任务只持续到11月30号，想下载的玩家可要抓紧时间了。





本月港服的PS+中，《方块猫嘉年华》是一款实实在在的国产游戏，虽然内容说白了就是方块三消，但中文剧情配上清新治愈的画面实在值得让人一试。11月终于到来，距离各种年底大作的发售日也越来越近，写这段话的时候不自觉地望向了裤袋里稍瘦的钱包君，仿佛听到了什么人在说：“好戏才正要开始呢！”。

《星之海洋 二次进化》再次登上PS平台



于2008年在PSP平台登场的《星之海洋 二次进化》，从10月28日起在PSN上以下载版的形式给予配信，售价2268日元，PSV和PS4平台均可下载。《星之海洋 二次进化》是PS游戏《星之海洋 第二个故事》的复刻加强版，在2008年登陆PSP时，在保持PS原版内容的基础上加入了全语音和新的故事章节，但配音演员却全员更换。除此之外，人设经过重新绘制，战斗系统也进行了一定调整，还加入了对话时人物的表情，使得剧情的表现更加真实。对“《星之海洋》系列”有爱的玩家可以尝试下载来在PSV上重温当年的经典剧情。

《太鼓之达人 V版》新曲目配信



《太鼓之达人 V版》于11月5日配信了新一弹DLC，内容为《仆らは今のなかで》、《Bravely You》、《HERO》、《指先からはじまる物语》和《Calculator》这几首曲目，售价为540日元。其中《仆らは今のなかで》是当下著名TV动画《Lovelive！》第一季的OP；《Bravely You》则是前不久刚完结的7月新番《夏洛特》（Charlotte）的主题曲，喜欢这两首动漫曲目的玩家可要注意喽。

在《闪乱神乐》中也要一骑当千！



《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》于10月13日更新了1.13版本，本次更新的主要内容是来自动漫《一骑当千》中的孙策、关羽、吕布三名角色，喜欢这几个角色的玩家可以操作她们在《闪乱神乐》的世界里大显身手了。除了新角色外，还追加了新场地“ハロウィンタウン”和新的22种轻颤终结，更有新的战斗规则“ウォ－カ－バトル”和“シノビデスマッチ”，DLC部分还有限时7天内免费的下载任务合集，内容为“月闪VS半藏”和“半藏VS大道寺先辈”的任务，限时免费过后需要864日元才可购入这个任务合集。

《巡夜》PSV主题放出下载

复古恐怖游戏《巡夜》已在10月29日发售，就在同日，官方在PSN上放出了该作的PSV主题供玩家购买，价格300日元。和大多数PSV主题一样，使用该主题后不仅系统图标会产生变化，切换Home界面时背景还会产生变化，背景音乐也会变成游戏相关的BGM。





《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版》第五弹追加配信



《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版》于10月8日追加了第五弹免费配信迷宫，本次迷宫的名称为“モンスタ－集会所”，迷宫的进入条件为：不能持有道具、不能有同伴、无法救助。初次进入共有50层，二周目时增至99层。本迷宫的特点就是有众多的敌人等待着你，喜欢挑战高难度迷宫的玩家可以尝试一下。

本月港服PS+免费PSV游戏一览

港服	
游戏译名	游戏原名
超级食肉男孩	Super Meat Boy
墨鬼	SUMIONI
方块猫嘉年华	方块猫嘉年华



港服PS+10月的会员免费游戏《功夫兔子》是一款充满中国元素的横版卷轴类动作游戏。故事为小兔子被外星黑泥怪抓走，而玩家需要经历各种关卡与陷阱，最终找回全部的小兔子。本作为手机平台移植作品，虽把内购系统去除值得好评，但原生中文也被一并去除，不免有些可惜。

文 德拉贡的挽歌 编 白菜 美编 香山

ACT	动作	
PSV	功夫兔子 Kung Fu Rabbit	
Neko Entertainment	港版	2013年8月21日
无对应周边	1人	免费

菜单介绍

标题菜单



1	地图关卡。带锁的大关卡可通过每大关的最后一关或使用萝卜解锁
2	奖杯。可查看游戏奖杯的获得情况及条件
3	游戏操作说明
4	跳跃方法设置。可设置为按键、触摸或背触板三种方式之一
5	游戏制作职员表

关卡菜单



1	关卡选择
2	返回上级菜单
3	切换难度，高难度为红色
4	商店，可购买各种道具
5	拥有的点数，购买道具用

※关卡内开启的菜单图标与之前菜单图标位置不同但图示相同，故不再赘述。

系统介绍

基本操作

按键	说明
方向键/左摇杆	角色移动
口	使用已装配道具
×	跳跃
Start	打开关卡内菜单

关卡介绍

玩家需要在每个地图关卡内解救出被外星黑泥怪抓走的兔子们。在游戏过程中，玩家的优先任务是解救小兔子，然后尽量在关卡中拿到更多的萝卜。萝卜分为小萝卜与大萝卜，可以用来购买道具以减低关卡的难度。关卡完成后如果已经获取了小萝卜，那么重复游玩关卡它也不会再出现；大萝卜则会在重复游玩时反复出现。

游戏包含了两种难度模式，共计80个关卡。1～3大关为剧情关，第4大关为挑战奖励关（挑战关卡无萝卜）。完成1～3大关的剧情关卡后可开启新难度的5～8关，比原有的关卡多了更多的怪物和陷阱配置，大萝卜位置也全部变更。游戏整体玩法比较简单，并不需要在操作上刻意多作说明，就是有的时候在移动平台边侧的判定有点奇怪，会不小心滑下去摔死，这点需稍加注意。

除去游戏的基本操作之外，还可以借助墙面反弹跳跃。长按×键的跳跃高度比只按一下要高出很多，需要在闯关中灵活使用。游戏关卡内有各种陷阱及敌人，每个敌人的蓝色闪烁点都是它们的弱点，可

通过触碰蓝色区域干掉它们。游戏内配合道具有更多的其他类操作技巧，具体参见后文的“道具介绍”。

陷阱介绍





1	幽灵墙。固定时间内反复消失出现。左为出现形态，右为消失形态。后期一些关卡需要抓准时间点在消失的瞬间跳到另一面出现的墙上，不习惯的玩家需要练习一下
2	黑液。碰到即死，游戏内最常见的陷阱
3	下落粘板。玩家接近后粘板自动落下
4	伸缩粘胶。固定时间伸缩类陷阱
5	口水墙。固定时间往外吐口水，注意落地或遇墙时带轻微的溅射效果
6	黑泥BOSS。虽然看不到弱点，但走过去他就死了，不用害怕

※以上并非全部类别的陷阱，只是给出几个较特别的介绍一下。

道具介绍

道具介绍为商店排序自上而下，顺序与游戏内完全一致，可自行对比。自动能力增强道具为默认使用，无需装备。



◀左上角火焰图标位置为主动道具，刀剑图标位置为被动道具，需在商店内购买。

主动道具

道具原名	译名	说明
Soul of the Rabbit	兔子灵魂	兔子的灵魂可以让你死亡后回到先前使用道具的地方，也有人称之为存档点
Pow Aura	能量光环	清除一些敌人配置，降低关卡的难度，困难难度使用后会变成普通难度，慎用
Death Ray	死亡射线	消灭屏幕上的所有敌人
Anti-Glue Bomb	反粘胶炸弹	清除屏幕上的所有粘胶
Muzzle	口罩	使用后可以让屏幕范围内的口水怪闭嘴

被动道具

道具原名	译名	说明
Carrot Juice	胡萝卜汁	让角色跳得更高，跑得更快。
Death from the sky	天降死神	直接跳到敌人的头顶就可以将其消灭
Feet of Ice	冰脚	可以冻住可破坏的墙，在跌落前可以有几秒的额外时间。推荐多破坏类墙壁关卡使用
Claws	爪子	在墙上滑落时，减缓你的速度。连续多次按方向可以在墙上定住
Feather	羽毛	在空中滑翔，可在跌落时减缓速度
Master of Arms	武器大师	不用理会任何敌人弱点直接将其击杀。最为推荐，可无视敌人配置

服装

道具原名	译名	说明
Apparel of The Warrior	战士服	每个兔子学徒的基本服装
Mexican Avenger	墨西哥复仇者	改变外观，奖杯相关，具体见奖杯攻略

自动能力增强道具

道具原名	译名	说明
Skull of Confugrule	功夫大师的头骨	圣贤的头骨可以提醒你上一次死亡的地方。完成第一大关解锁
Eye of Power	能量之眼	可以显示隐藏的事物，如秘密通道。完成第二大关解锁



◀有眼睛标注的地方为隐藏点，右边紫色包裹的小兔子就是我们的破关目标。

攻关难点解析

3-16



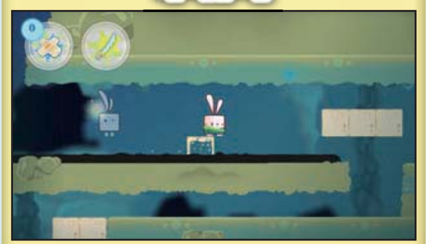
■此处需要跟着移动板块移动，同时因看不到口水怪的位置，所以需要背版。觉得比较困难的话，在移动平台下起跳使用个“口罩”或者“兔子灵魂”，可以稍微降低难度。

4-16



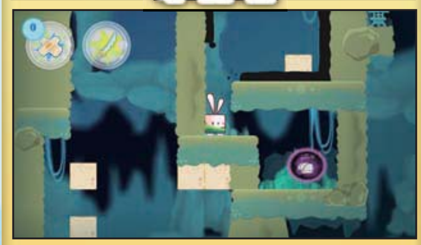
▲开场全是幽灵墙，在这块地方的时候不要急着起跳。中途连续下落的地点多站在开口位置较大的地方便可。推荐装配“武器大师”，可减少怪物配置带来的影响。

4-17-1



▲开场一个较难的消失墙，直接一直往前走到大概此位置起跳，按紧跳跃键，距离正好可以跃上右边的墙体。

4-17-2



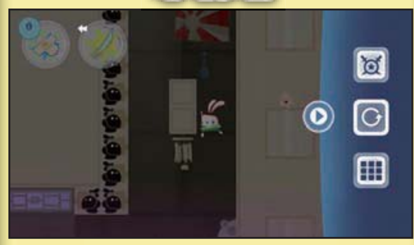
▲终点前，消失墙加黑泥配置，此处无需跳跃，直接走过去。

4-18-1



▲3个平台的时候，往前可直接走到下方平台，跳到上方平台非常容易死。

4-18-2



▲终点前的一段向上攀爬的距离，害怕滑动的话可以在起跳之前使用一个“兔子灵魂”，同时把被动道具换成爪子会变得更简单。

4-19



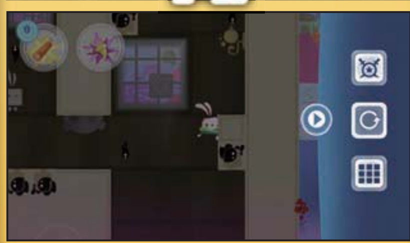
▲终点前的跳跃，为节省时间，推荐使用“兔子灵魂”。这里不能长按跳跃键，需要小跳，比较容易失误。

7-16



▲捷径。站在平台上可以直接找准时间跳到墙面反弹跳上高处。

7-17



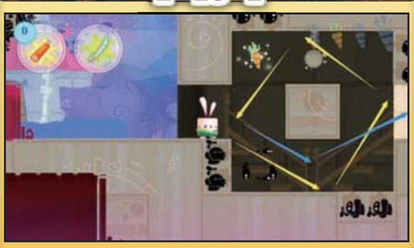
▲开场的时候有个向上的口水怪，不要急着走。准备上爬前，推荐装备好“爪子”，抓住突出部位的墙体，仔细观察口水间隔时间通过。

7-18



▲开场注意观察，左上角有3个下落粘板，下方跳过去的时候再跳回来，不然很容易死。登上本图左上的平台后，跳往中间的红圆背景处落下，是个绝对安全位。

7-19-1



▲连续不断循环的口水圈。普通通过方法是绕两圈把消失墙触发等他消失。推荐方法是用个“口罩”，让此处难度直接变成0。

7-19-2



▲终点前注意，有口水和伸缩粘胶陷阱。推荐使用一个“口罩”，难度骤降。

7-20



▲虽然作为加强的最后一关，其实比之前的那些陷阱更加简单。如果开场的时候身上装了“羽毛”，记得换成“武器大师”。开场的时候不要左右摆动，由其垂直落地，之后只需尽快一直往终点方向前进便可。

奖杯列表

除Perfect评价与购买物品所需的萝卜外，无需理会关卡内较难获得的萝卜，无强迫症且技术不错的玩家可以一路直奔终点。有完成了奖杯要求却还没看到奖杯跳出的玩家无需担心，在游戏过程中达成要求并不会跳杯，而是在关卡结束后统一结算跳杯。获得所有奖杯并不需要完成所有关卡，普通难度打完60关解锁全部挑战关卡，普通难度下完成全部挑战关卡（注意难度颜色，困难难度下完成不获得奖杯）。开启困难难度后，可直接花费50萝卜开启第7大关，完成本关的20个关卡就可以拿到银杯“GRAND DRAGON”了。如果觉得游戏实在有困难，可在前面关卡内刷几个大萝卜多购买存档点，既能节省时间，也能让游戏更简单。

奖杯	名称	获得方法
铜杯	BIENVENIDO, GRINGO!	商店内购买售价为100颗萝卜的墨西哥服装，穿上后通关任何一关解锁
铜杯	I LOVE CARROTS	商店内购买任何商品
铜杯	THE BIG FAT CARROT	取得关卡内的全部胡萝卜，通过1小关，最终评价为Perfect
铜杯	GOURMET ENDING	商店购买Power Aura
铜杯	WHAT POWER!	使用Power Aura
铜杯	BULIMIA	收集60根胡萝卜，商店内购买Death from the sky
铜杯	KAMIKAZE	在死亡后杀死一个敌人。推荐关卡2-8，开场2个小怪，在两个怪物中间起跳，死的时候往下摔可把下边的小鬼压死
铜杯	RABBIT AVENGER	在旅程中杀死超过100名敌人
铜杯	TWO WITH ONE BLOW	以一拳干掉两个敌人。装配推荐关卡1-11
铜杯	INITIATE OF THE SECRETS	完成任何一关奖励关卡，推荐关卡4-1
银杯	MASTER OF THE SECRETS	完成全部奖励关卡。普通难度完成整个第四大关即可
铜杯	STRAIGHT TO THE WALL	被幽灵墙夹死。推荐关卡4-11或4-16，开场就有
铜杯	BREAKNECK	两秒内被干掉，任何开场有即死类的陷阱都可完成。推荐关卡4-1
铜杯	WRONG SETTINGS	同一关卡死亡次数超过20次。可与BREAKNECK及INITIATE OF THE SECRETS同时解
铜杯	PERSISTENT	死亡次数超过100次
铜杯	BACK WITH A VENGEANCE	在普通难度下完成游戏
银杯	GRAND DRAGON	在困难难度下完成游戏



作为一个横版卷轴动作游戏总体还算合格。在困难难度下，挑战关卡对操作的要求和精确度更高，虽然没有奖杯，建议喜爱此类游戏的玩家可以试试，也是不错的体验。

栏目主持：虫无兮 文 纸鸢

便携领域

近日，Sony和黑莓先后宣布，如果公司旗下的手机部门继续亏损的话，未来将考虑取消或者出售手机终端业务。由此可见，如今的手机市场竞争堪称“惨烈”，来自中国的手机厂商不断压低智能手机的售价，而苹果和三星在高端市场的盈利能力仍然无人可以撼动。尽管如此，新便携设备的发布会还是接二连三，虽然能够引起消费者购买兴趣的设备屈指可数。本辑的“情报室”里，就来看看近期几个国内外厂商的重要发布会吧。



情报室

国际版重归故里——小米发布全网通手机小米4c



今年上半年，小米在印度发布了智能手机——小米4i，当时小米公司明确表示这是一款专为国际市场打造的产品。但之后因为国内渴望将其“引进”的呼声很高，官方便就势改口，宣布了将推出国行版本的计划。只是在那之后，连入网许可证都已经早早搞定的中国版4i却迟迟不见发布，直到9月22日，小米才终于拿出了这款预热许久的新手机。

这台最终被命名为“小米4c”的手机可以说是小米4i的升级版，拥有和4i完全一样的外形，塑料机身的表面采用了磨砂的设计，颜色共有“黑白黄蓝粉”五种。规格方面，它搭载了强于小米4i骁龙615的骁龙808处理器，屏幕仍为5寸1080p分辨率，由夏普、友达和LG供货，并支持类似Nubia Z9那样的边缘触控，可实现快速返回、启动快门等操作。除此之外，小米4c还拥有支持QC2.0快速充电的3080mAh电池，相机则为后置1300万像素+前置500万像素的组合，其中后置相机支持相位对焦，配备了索尼IMX258或三星S5K3M2感光元件和由欧菲光或舜宇提供的光学相机模组。

值得一提的是，小米4c也跟随潮流用上了USB Type-C接口，同时还支持全网通2.0，在过去的全网通手机基础上，额外实现了移动或联通的4G与电信4G同时在线的功能，对于使用中国电信手机卡的用户来说是非常有意义的。至于系统，预载的是MIUI 6，不过到手后可以升级到MIUI 7。

小米4c有两个版本，2GB RAM+16GB ROM的版本售价1299元，3GB RAM+32GB的版本则售价1499元。除了手机之外，小米还在发布会上推出了一款蓝牙音响，它拥有多彩金属机身并支持记忆卡，售价199元。

魅族重回高端之作——旗舰手机Pro 5发布

魅族旗舰机的“从新出发”之作Pro 5，在由各种官方和非官方的爆料预热之后，终于在9月23日下午正式登场。以外观来说，这款放下了“梦想”的新机并未跳脱先前MX系列的设计风格，乍看之下仍很像MX5，只是去掉背盖上下两段塑料之后的全金属机身，更多



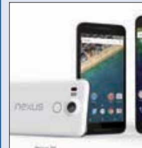
了几分硬朗之气。正面的屏幕外覆有一层2.5D玻璃，下方仍是整合了指纹辨识功能的mBack键。

在规格方面，Pro 5采用了三星的Exynos 7420处理器，屏幕则为5.7寸的Super AMOLED材质，分辨率为1080p，号称显示效果“跟Galaxy S6一样优秀”。RAM部分有3GB和4GB两种配置，ROM容量32GB起，很重要的一点是，Pro 5的ROM用的是UFS 2.0技术。拍照部分，背面是2100万像素的主相机，采用IMX230感光元件，支持相位对焦和激光对焦，正面则是一颗500万像素的自拍摄像头。

续航方面，Pro 5配备了3050mAh的电池，支持12V快充，通过USB Type-C接口半小时能充进65%的电量。至于手机的系统，则是拥有个性化锁屏、卡片式多任务、分屏模式、自定义字体、一键挂失等新功能的Flyme OS 5，但Pro 5为求稳定、流畅，暂时预载了相对较旧的4.5版本，11月15才能进行正式版的升级。另外，魅族这次还推出了“Hi-Fi 2.0”的概念，主要解决了之前产品推力不足的问题。而且他们还找来Harman Kardon，专门为Pro 5定制了Soho II NC主动降噪耳机，同时发布了自家品牌的EP-31耳机新品，会随64GB版本Pro 5附送。

发售信息方面，3GB RAM+32GB ROM版和4GB RAM+64GBROM的基础版本价格分别是2799元及3099元。而搭配了Soho II NC耳机的套装版，两种规格对应的型号分别为3398元和3698元。最后，如果要搭配Harman Kardon第三代SoundSticks音响购买的话，两个版本的价格则是3798元和4098元。

纯正Android血统降临——Nexus两款新机发布





自从去年的iPhone 6和iPhone 6P双箭齐发以来，如今在一场手机发布会上不同时推出两款标杆产品，都不好意思被称为大型科技公司了。这次Google也没有例外，在9月最后一天的Nexus发布会上，Google正式推出了传闻已久的两款新手机——Nexus 6P和Nexus 5X。

先是首款国产品牌代工的Nexus 6P，从第一代Nexus One开始，到去年的Nexus 6，中间虽然经过多代产品的更迭，但Nexus的代工方从来都是国际品牌。直到这款由华为代工的Nexus 6P，中国内地的厂家才开始真正染指“Google亲儿子”手机。

Nexus 6P的配置是这样的：5.7寸2K分辨率的AMOLED材质屏幕、前置800万像素摄像头和后置1230万像素摄像头、骁龙 810处理器+3GB RAM、全新的USB Type-c 接口和3450mAh支持快充的电池，另外还有机身背面的指纹识别按钮和全新的Android 6.0系统。其他方面，Nexus 6P采用了金属机身，这也是Nexus系列手机首次使用了这么大面积的金属。尽管采用了5.7寸屏幕，但在发布会上，Google强调由于屏占比很高，所以Nexus 6P的机身尺寸甚至小于屏幕5.5寸的iPhone 6s Plus，因而有着很好的握持体验。值得一提的是，Nexus系列手机的拍照一直是弱项，所以Google这次很想在拍照方面追上iPhone。Nexus 6P的摄像头采用了索尼的1230万CMOS，并且支持激光对焦，发布会上Google一直强调的是Nexus 6P的主相机单像素尺寸为1.55μm，而像素值相近的iPhone 6s Plus为1.22μm。一般来说，更大的单位像素面积能带来更好的弱光拍照效果。

然后是Google御用代工厂LG带来的Nexus 5X。LG如今是Google最为垂青的代工厂商了，因为除了这款Nexus 5X，之前LG还曾代工制造过Nexus 4和Nexus 5。

硬件方面，Nexus 5X与Nexus 6P还是有所不同的，它配备了5.2寸1080P分辨率的屏幕，外部有大猩猩三代玻璃保护，前置500万像素摄像头和后置1230万像素摄像头，处理器则是骁龙808搭配2GB的RAM，同样采用USB Type-c接口，拥有同样支持快充的容量为2700mAh的电池，此外背部指纹识别和Android 6.0系统则与Nexus 6P一模一样。但是与Nexus 6P又不同，Nexus 5X的整机材质为塑料，感觉上更像是Nexus 5的改良进化版。

新版的Nexus手机还在内部集成了Android Sensor Hub，这个功能类似于协处理器，可以追踪用户的运动、手势，并且保持很低的功耗。另外，Google给指纹识别命名为Imprint，轻触解锁手机，也可以允许用户Android Pay支付，开发者也可以利用它进行更多功能上的探索。

最后是发售信息，Nexus 6P有铝、石墨、霜以及金色（金色为日本地区独占）可选；而Nexus 5X则有碳黑、运动白、冰蓝三种颜色可选。Nexus 5X起售价379美元（16GB），32GB售价429美元；Nexus 6P的起售价为499美元（32GB），64GB售价549美元，128GB售价649美元。首批发售的国家只有4个，分别是美国、英国、爱尔兰和日本。

微软新品发布会，便携设备有点多

虽然如今的微软已经不再像过去那么酷，但微软毕竟是微软，它的硬件发布会仍然值得人们关注，除去发布会开头的秀数据比较乏味外，整场发布会的看点非常之多，搭载Windows 10的旗舰手机Lumia 950和Lumia 950 XL，Surface系列“生产力工具”Surface Pro 4，可穿戴的手环设备Microsoft Band 2相继发布，此外还有Surface Book这样的意外之喜，甚至代表未来科技的HoloLens新版本也参与了展出。

未来已到——HoloLens



发布会上最先登场的是HoloLens，也是这款产品第一次曝出售价。微软在现场用HoloLens展示了Project Xray虚拟现实游戏，用户佩戴HoloLens后，沙发客厅就变成了机器人入侵的战场，拥有了“沉浸式”的游戏体验。游戏过程中完全不会受到电线、电话、PC连接等限制。这款产品的开发版将在2016年第一季度放出，售价为3000美金，微软表示已经等不及看开发者能做出什么样的产品了。

智能穿戴——Band 2

智能可穿戴设备里最常见的还是手环，微软也推出了Microsoft Band第二代，支持连接iOS、Android和Windows设备。硬件方面，这款产品采用了大猩猩玻璃和曲面设计的OLED屏幕。微软介绍称，这款产品内置了GPS、UV监测、训练指导、睡眠追踪、卡路里追踪、通知等功能。微软Band 2共计新增了11个传感器，包括气压计可以检测天气情况。除此之外，这款产品还支持微软的语音助手cortana，微软还升级了PC上的Microsoft Health应用，用户可以随时在这个应用上查看自己的大数据。

微软还展示了Band 2即将迎来的“生态”，Band 2的合作伙伴包括Uber、Runkeeper和Myfitnesspal，Band上已经内置了Uber、Subway、Twitter和星巴克。



这款产品这次覆盖了全平台，售价249美元，10月30日已经开卖。不过虽然支持的平台比较全，但貌似在中国使用仍会有一些问题。目前尚不知晓国内iOS用户连接以及中文支持方面的问题是否存在。

支持虹膜扫描和Continuum的Lumia新品



硬件方面，微软宣布Lumia 950系列的新品拥有自适应天线技术、八核和六核处理器以及液态冷却技术，集成Cortana、OneDrive、Office等产品。Lumia 950系列拥有两种尺寸的产品，分别为5.2英寸屏幕的Lumia 950和5.7英寸屏幕的Lumia 950XL，OLED屏幕像素密度分别为564PPI和518PPI。除此外，设备还拥有2000万像素的摄像头，3 LED闪光灯。此外USB Type-C、 3GB RAM+32GB ROM、microSD卡扩展也在预料之中。处理器方

面，Lumia 950 XL搭载高通骁龙810，电池3300mAh；Lumia 950则高通骁龙808处理器，电池为3000mAh。两款产品均支持快速充电技术，微软表示30分钟可以给手机充50%的电量，Lumia 950系列产品还支持“Windows Hello”虹膜扫描。

另外，作为重头戏的Continuum功能可以让搭载Windows 10的Lumia旗舰手机变身PC，微软还顺势推出了Display Dock，给Lumia手机扩展更多的接口。Display Dock可以连接用户的Windows 10手机，然后通过Dock连接显示屏、鼠标、键盘，这样就可以像操作PC一样处理文档。Display Dock拥有3个USB接口，还有USB-C接口。连接手机与显示器后，桌面将会以PC上Windows的形式显示出来。用户可以操作鼠标直接在屏幕上修改自己的Office文档，演示过程也非常流畅。值得一提的是，演示过程中，这样的操作貌似并不影响手机本身的操作，PC与手机独立运行，并不干扰。

这两款手机于11月上市销售，950售价549美元，950XL售价649美元，另外还有一款入门版的Lumia 550，搭载了四核心处理器、5寸720p屏幕，拥有8GB内建存储容量和1905mAh电池，售价仅为139美元。

最薄最强的Surface——Surface Pro 4

和智能手机不同，Android系统的平板电脑在iPad面前几乎毫无战斗力，主要原因就是适配的应用少之又少，能与iPad抗衡一下的也只有微软的Surface系列了，本次发布会上，微软就公布了全新一代的Surface Pro 4。硬件方面，Surface Pro 4采用了最新的Intel第六代处理器，最高可选16GB RAM和1TB的存储空间。机身扩展上拥有四个USB 3.0接口、两个4K DisplayPort和以太网接口，搭载Windows 10操作系统。

微软还带来了全新的Surface Pro 4的配套键盘，拥有五种颜色可选，拥有背光、指纹识别等功能，并宣称拥有比之前大40%的触控板。另外，微软带来了触控笔——Surface Pen。



Surface Pen支持1024压感级别，配合Surface可轻松进行文档的编辑。笔的尾部可以充当橡皮擦，长按还可以呼出Cortana。Surface Pen可以吸附在Surface的边缘，比较方便携带。Surface Pen拥有五种配色，微软表示这款触控笔的待机时间在一年左右。

Surface Pro 4已于10月7日开始预订，10月26日正式开售，起价899美金。

微软也有One More Thing——Surface Book



微软还带来了一款意料之外的Surface新产品，名叫Surface Book。这款产品的特点就是轻薄，支持拆分平板和键盘部分，连接屏幕的部位设计比较独特，有点像是金属铰链。Surface Book拥有13.5英寸的触控屏幕，键盘还附带了背光，触控板则支持五点触控。

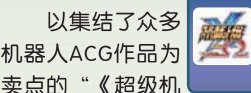
硬件方面，Surface Book采用了最新一代的Intel处理器i7，内置Nvidia GeForce GPU（带GDDR5显存），值得一提的是，为了显卡的能效，Xbox团队参与了显卡调校，而触控板也得到了Windows 10工程团队的优化，确保最佳体验。

这款产品跟其他二合一PC键盘附带电池的做法不太一样，Surface Book的GPU被设计在了键盘内，分离时平板部位使用集成显卡核心工作，合并后才会拥有更强的图形性能。

微软现场展示了这款产品的游戏性能以及3D图形处理性能，3D图形处理效果非常流畅。微软表示这款产品的电池续航时间高达12小时，还强调是“完整的12小时”续航，相当可观。然而Surface Book的售价也相当可观，最便宜的版本高达1499美元，这个定价明显是冲着苹果的Retina Macbook Pro去的。

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android/iOS



超级机器人大战X－Ω

スーパーロボット大战X－Ω

■ BNE ■ 日版 ■ A · RPG

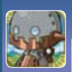
以集结了众多机器人ACG作品为卖点的“《超级机器人大战》系列”终于手游化，负责开发的为SEGA Games，BB工作室负责监修。本作的类型并不是系列常做的S · RPG，而是实时制的A · RPG，战斗时敌我双方被分配在由格子组成的战场上，敌人会不断从画面左边逼近，玩家需要控制我方的单位使用各种必杀技以及精神指令将敌人击破。收录作品方面，除了有《魔神Z》、《盖塔机器人》、《高达》等熟悉的作品外，还有《特装机兵多尔巴克》、《光速电神阿尔贝加斯》、《泽加佩因》、《Code Geass 双貌的奥兹》、《STAR DRIVER 闪亮的塔科特》五款初次参战的作品，作品总数多达31款，玩家可在这些新旧作品中选出自己的心头好组成机器人军团，战胜邪恶。





本体免费（含课金要素） Android/iOS





奇幻研究所

ファンタジーラボ

■ FuRyu ■ 日版 ■ RPG

本作是一款包含育成与塔防要素的RPG游戏，基本目标是成为“大陆第一的怪物研究所”。玩家最初拥有的研究所就是战斗的根据地，可以自主设置城门、瞭望塔、炮台等设施以阻挡敌人的进攻，也可以主动出击，征服周围的其他基地。游戏有着多达150种以上的设施组件以及200种以上的怪物种类，搭配方式多种多样，让战斗变得更具策略性。而战斗中获得的金钱与素材可用于强化怪物与研究所，打造出独具一格的基地。玩家可以边享受攻防战的乐趣，边醉心研究据点与怪物的配置。个性丰富的怪物自带进化系统，随着等级的提升能够觉醒更强大的能力，甚至还能直接把技能结晶化，装备在其他怪物身上。而剑、弓箭、魔法、支援与飞行类在遇到危机时还能发动秘密兵器，发动时机成为左右胜负的关键。收集可爱的怪物与设施组件，让研究所日益壮大吧！







本体免费（含课金要素） Android/iOS

星之勇者斗恶龙

星のドラゴンクエスト

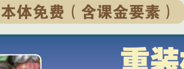
■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG



“《勇者斗恶龙》系列”在智能手机平台上新装登场！在本作中，玩家为了从迫近的危机中拯救星球，展开了冒险之旅。玩家在游戏中的分身为自创角色，通过定制系统选择性别和脸型等特征，打造出自己独一无二的代行者。整个星球都是玩家的冒险区域，地图为星球形式，通过屏幕上划动操作可以转动星球、放大缩小视点，点击闪光之处还能发现道具。随着冒险推进，玩家还可以通过转职系统转变自身角色的职业，强化武器防具和技能，挑战强力的怪兽。战斗系统也做出了改变，采用了现在手游中常用的“技能槽”系统，使用技能不需消耗MP，只要蓄满技能槽即可发动，而且可以根据BOSS的技能槽蓄积速度来制定对策。游戏支持最多4名玩家联机游戏，还能通过可爱的印章表情进行交流。游戏里还会定期展开历代主题的活动，挑战正统系列的魔王级角色，获得强力的道具。







本体免费（含课金要素） Android/iOS

重装机兵 火花

METAL MAX FIREWORKS

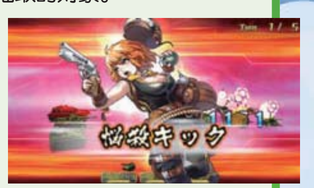
■ 角川Games ■ 日版 ■ RPG



本作沿袭了系列的世界观，以“大破坏”后荒废的世界为舞台，玩家要驾驶战车击退怪物，从而赚取赏金继续改造战车。战斗队伍以3名角色组成，租借战车可以作为第4个单位参战，职业方面有猎人、机械师、战士等6种传统职业可供挑选，不同职业有各自擅长的领域和特技。战车依旧以底盘、引擎、C装置、主炮、副炮、S-E这6个部分的装备构成，准备完成后就可以出击。在地图上移动时，不同的图标会触发获得道具、探索迷宫、杂兵战、BOSS战等情况，使用金属探测器还能发现金钱或零件。战斗是自动进行的，玩家在每回合可以使用一张“王牌”来获得诸如攻击力上升等效果。通缉犯分为每天、每周、每月3个种类，击退后能获得大量的金钱奖励。战车的强化以装备合成的形式进行，玩家还可以用探索中搜集到的铁屑、木材等素材，对停车场、燃料工厂等6种设施进行扩张。至于课金要素则是手游中常见的“抽卡”形式，大到战车、小到零部件都是抽取的对象。







DRAGON QUEST BUILDERS
ドラゴンクエストビルダーズ
アレフガルドを復活せよ

被戏称为“我的世界 DQ 版”的《勇者斗恶龙 建造者》终于确定了发售日（中文版发售日尚未公布），随着官方放出的更多情报，玩家们不妨跟随本次“前线”了解一下游戏的基本要素。

RPG	角色扮演	
PSV	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多 ドラゴンクエストビルダ–ズ アレフガルド を复活せよ	
Square Enix	日版	预定2016年1月28日
对应周边未定	1人	6458日元

重建被黑暗侵袭的大陆！

世界观

本作的舞台是“《DQ》系列”初代的大陆“亚雷夫加尔多”。当最终 BOSS 暗之龙王询问道“如果成为我的同伴，就把世界的一半给你”时，勇者回答了“是”。结果整个大陆都被黑暗所覆盖，前所未有的壮阔物语也就此揭开序幕。在无尽的黑暗中，有一位年轻人站了出来，他拥有制作道具、建造城镇的不可思议力量，而他的最终目的则是夺回大陆的光明，打倒让世界陷入黑暗的元凶——龙王！



复兴城镇的三大关键!

在这个由“方块”构成的荒废世界中，玩家需要通过双手亲力亲为重建一切，游戏有着极高的自由度。下面介绍构成建设部分核心的三大要素。



收集 首先要利用武器破坏场景、击倒怪物，来获得各种素材。



制作 收集到的素材可以直接使用，或是经过加工衍生出全新的道具。



建造 用制作出的各种道具来重建城镇中的设施。

简单易懂的设计图系统!

“设计图”是建造设施时的重要道具，利用设计图就能简单轻松地建造各种设施。当然玩家也可以发挥自己的创造力，不受约束地建造出风格独特的城镇。

▲选择想要建设的场所，摆放好设计图。

▲根据设计图的要求收集道具并逐一摆放。

▲顺利建造完成！设计图可以从其他 NPC 处得到。



▲看着整座城镇随着自己的努力不断完善，成就感也是无与伦比的。

故事的起点——城塞都市梅尔基德

本作的世界分为许多个地域，但由于黑暗的侵袭，城镇只有原本的名字和部分地基留存下来，主人公最初到访的就是城塞都市梅尔基德（メルキド）。



▲梅尔基德的遗址，虽然破败不堪，但残存的石垣显示着城塞都市昔日的辉煌。



▲都市周边的地形由草原、毒沼和山脉构成，颇为凶险。



▲随着故事的发展，还能利用“旅行之门”造访新的地域。

形形色色的角色们

在建设的同时免不了跟城镇中各式各样的NPC打交道，倾听并满足他们的要求，会成为复兴城镇的关键。



▲相貌威严的罗隆德（ロロンド）持有一本名为《梅尔基德录》的书籍，究竟有什么作用呢？



▲小姑娘皮琳（ピリン）的愿望是生活能更加丰富，她对主角建造起的料理店非常满意。

▶人口增长是城镇发展的前提，到各地寻访探索，邀请人们到城镇中来落脚吧！



抵御怪物们的侵袭!

战斗也是“《勇者斗恶龙》系列”必不可少的部分，被黑暗吞噬的大陆遍布着各种各样的怪物，除了要击倒它们收集素材外，龙王的部下也会有组织地袭击城镇，阻止主角的复兴计划。



▲设施刚建到一半，龙王军就大举来袭，可以看到 NPC 头上也有血槽的概念。



▲系列玩家们熟悉的史莱姆，依旧憨态可掬。



▲探索途中发现一个洞窟，里面很可能暗藏着稀有的素材。



▲夜晚才会出现的幽灵，由于可视范围有限，夜间贸然行动非常危险。



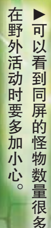
▲发现被囚禁在怪物巢穴的 NPC！尽快击倒敌人，把他带回城镇吧！



▲挥舞着武器的骸骨是初期比较难缠的敌人之一。



▲按照系列惯例，龙型敌人初期还是不要去招惹为妙。

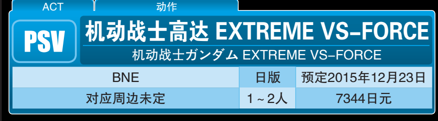


▶可以看到同屏的怪物数量很多，在野外活动时要多加小心。



文 昂星团　美编 sienna

“《高达VS》系列”新作出人意料地登陆到了PSV上，不过本作并不是同系列的当红街机游戏《机动战士高达 EXTREME VS MAXI BOOST》的移植版，而是作为一个系列全新作登场，下面就让我们来看看本作和以往的作品有着怎样的差异吧。



ACT	动作	
PSV	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE 机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	
BNE	日版	预定2015年12月23日
对应周边未定	1～2人	7344日元

非移植版的最新作

本作的闯关模式不同于以往最多2部机体扫群敌的模式，我方的配置改成了3个小队+1台战舰的部队，每个小队各有两台MS。以往作品中每部机体的支援机都会取消，作为单独的MS登场，玩家可以任意搭配部队中的MS，合理分配全员的Cost。



▲玩过以往作品的玩家应该有注意到，能天使高达的支援武器被取消了。

◀合理分配战力再出击吧。

同时兼任王牌机师和部队队长

玩家在战斗中，不仅要自行冲上前线清兵，还要指挥全队的行动，由于部队战的地图比以往的2V2地图还要宽广，而且还有母舰的存在，所以像过去那样只让僚机回避的战术在本作反而容易给我方造成更大的负担。



▶作为队长指挥队友吧。

据点压制战！

部分战斗在地图中会设置据点，据点周围会自动派出数台防卫用MS阻挡对方的去路，如果敌方据点数量过多，对我方的进攻形势将会造成不利影响，尽可能地压制所有据点，和防卫用MS一起反歼敌军吧！





◀画面上方可以看到地图中的据点归属。

“势力系统”和“战略地图”

本作取消了系列的“觉醒系统”，改为部队战时才能使用的“势力系统”。当玩家在任务中达成击破敌人或压制据点这种活跃的行动时，就会增加画面左上角的FP点数，当FP点数达到一定值时，我方的势力等级（FORCE LV）就会上升。

在战斗中任何时候，都可以按键暂停游戏并进入战略地图界面，在这里可以看到我方全员的位置和目前所进行的指令。根据当时的地形与状况，可以对同伴实施进军、撤退、集结、分散等指令。势力等级提升后，就可以在战略地图界面使用等级更高的部队指令，使用部队指令需要消费FP，但效果极其强大，即使处于不利的状况，只要使用了适当的部队指令，就有可能让战局瞬间逆转。



▲敌我双方的战况一目了然。

游戏模式

EXTREME FORCE模式

本作最主要的模式，把从《机动战士高达》到《机动战士高达UC》的剧情改编成任务，让看过原作的玩家在游戏中重温原汁原味的剧情，模式中除了可以获得新的MS外，还能自由培养驾驶员的能力，玩家可以利用这些机能编制出自己中意的最强部队，以完成所有任务为目标前进。



▶以往的经典剧情将以任务的形式重现。

FORCE BATTLE模式

利用PSV点对点联机（Ad Hoc）机能的对战模式，最多支持2人对战。除了有经典的1V1、2V2对战外，还可以用自己精心培养的部队与朋友进行部队战、据点压制战，尽情享受本作的乐趣。



部分登场机体介绍

G-Self（G-セルフ）



原作：《高达G之复国运动》
驾驶员：贝鲁利·塞纳姆
Cost：2500

拥有用于近战的“宇宙用背包”、远战的“反射背包”、炮战的“突击背包”等多型态的2500万能机。反射背包可以抵御敌人一定伤害量的射击攻击，在战斗中可以自由开启该功能。

高达（ガンダム）

原作：《机动战士高达》
驾驶员：阿姆罗·雷
Cost：2000

耐久值高、射击武器齐全且性能稳定的2000万能机。武器“光束长矛（投掷）”可以蓄力，给目标造成极大的伤害，攻击战舰的时候效果拔群。

夏亚专用扎古Ⅱ（シャア专用ザクⅡ）

原作：《机动战士高达》
驾驶员：夏亚·阿兹纳布尔
Cost：2000

机动力极高的万能机，有着能让机体落地前大幅强化机动力的武装“通常の3倍”。近战能力不用多说，还可以实施一口气甩掉敌人往战舰或据点突袭的果敢战术。

Z高达（Zガンダム）

原作：《机动战士高达Z》
驾驶员：卡缪·维丹
Cost：2500

性能偏向于射击机的2500万能机。拥有能够3连射的“光束步枪”和强力的单发远程武器“高能MEGA粒子炮”。除此之外还能够变形从而在地图中高速移动，在宽广的地域战斗时是个非常有用的机体。

全装甲ZZ高达（フルアーマーZZガンダム）

原作：《机动战士高达ZZ》
驾驶员：捷多·亚西塔
Cost：2500

拥有单发强力的“大型高能MEGA粒子炮”的机体，攻略巨型MA、战舰和据点时非常有效。部分攻击动作带有刚体，不会被敌人的攻击中断行动，熟练后可以利用这一特点掌握战斗的主导权。

ν高达（νガンダム）

原作：《机动战士高达 逆袭的夏亚》
驾驶员：阿姆罗·雷
Cost：3000

攻防性能平衡的3000机。远战时能使用“飞翅浮游炮”对攻击目标进行全方位射击，近距离时则能用飞翅浮游炮组成“光束扰乱膜”抵御敌人的射击攻击，保证自己近战的安全。



独角兽高达（ユニコーンガンダム）

持有“独角兽模式”和“毁灭模式”双形态的3000机。独角兽模式下可以用强力的“光束麦格农”与敌人进行远战周旋，时机一到就可以切换成擅长近战的“毁灭模式”一举压制敌人，而且“毁灭模式”发动时还有无效敌人浮游炮的效果。

原作：《机动战士高达UC》
驾驶员：巴纳吉·林克斯
Cost：3000

独角兽高达（全装备）（フルアーマー・ユニコーンガンダム）

可去除武装以改变战斗风格的3000万能机。第一形态为远程机、第二形态为万能机、第三形态为近程机，每次去除武装，机动力都会提升。不过去除的武装直到下次出击前都无法复原，所以战斗时要慎重换装。

报丧女妖·命运女神（バンシィ・ノルン）

原作：《机动战士高达UC》
驾驶员：利迪·马瑟纳斯
Cost：3000

擅长使用“轮转炮（リボルビング・ランチャー）”进行远程战的3000机，远程武装还可以无缝隙地连续使用。对远距离的敌人还可以用武装“盾牌组件（アームド・アーマーDE【照射】）”一举歼灭。

高达AGE-1（ガンダムAGE-1）

原作：《机动战士高达AGE》
驾驶员：弗利特·明日野
Cost：2000





拥有标准型、勇将型、飞雀型三种形态的2000机，标准型擅长射击，另外两种形态则擅长近战格斗。勇将型还有限制解除机能，能够瞬间给予敌人大量伤害。

自由高达（フリーダムガンダム）

原作：《机动战士高达SEED》
驾驶员：基拉·大和
Cost：2500

具有超高机动力的2500机。射击武器简单实用，格斗性能也很高，可以应对各种各样的场面。射击蓄力“全弹发射”可以一发给予数名敌人和战舰大量伤害。

黄火虎（グフイグナイテッド）

原作：《机动战士高达SEED DESTINY》
驾驶员：海涅·威斯藤夫鲁斯
Cost：2000

重视近战的2000机。有着较高的机动力，主要以剑和热能鞭作为攻击手段。中距离战斗时可以使出热能鞭攻击到远处的敌人，更可以击中敌人后将其拉到身边，再给予追加攻击。

飞翼高达零式
（ウイングガンダムゼロ）

原作：《新机动战记高达W》
驾驶员：希罗·尤尔
Cost：3000

偏向近战的3000万能机。通过主射击武装“2连装光束步枪”给予敌人大量伤害，面对众多敌人时还能把两把光束步枪结合使出更强力的光束射击一击改变战局。可以变形移动，搭载的“零式系统”能够暂时甩开敌方武器的诱导。

能天使高达
（ガンダムエクシア）

原作：《机动战士高达00》
驾驶员：刹那·F·清英
Cost：2000

近战特化的2000机。能够丢出“GN光束匕首”停止敌人的行动，再上前发动华丽的格斗攻击。机体耐久值降低到一定值时会发动让自身性能大幅强化的“Trans-Am系统”，不仅能大幅提升机动力，格斗动作也会与平时不同，伤害更高。

限时特典 巴巴托斯参战！

“《高达》系列”新作主角机“高达·巴巴托斯”的下载码将作为本作的初回封入特典放出，另外它的第一形态下载码将会随动画的BD附送。

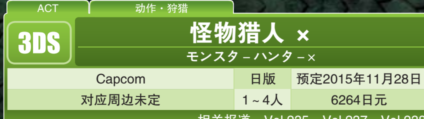
高达·巴巴托斯
（第四形态）
（ガンダム·バルバトス）

原作：《机动战士高达：铁血的奥尔芬斯》
驾驶员：三日月·奥古斯
Cost：2000

文 乌冬 美编 咕噜



TGS 公布的猫猎人吸引了不少猎人的目光，毕竟操作猎人以外的角色还是头一次，最近猫猎人的详细情报也终于解禁，这次就连同最后一只封面怪物一起送上。



ACT	动作・狩猎		
3DS	怪物猎人 × モンスター－ハンター－×		
Capcom		日版	预定2015年11月28日
对应周边未定		1～4人	6264日元
相关报道：Vol.235、Vol.237、Vol.238			

猫猎人模式

当游戏发展到一定程度时会解锁猫猎人模式，玩家可在自宅里切换成艾鲁猫进行任务，猫猎人除了能接受猎人的所有任务外，还有自己的专用任务。





自由组合出发队伍

单人游戏时



・猎人 +2 只随从猫进行任务
・猫猎人 +2 只随从猫进行任务

可携带最多 2 只随从猫进入任务。

联机游戏时（2 人）



・猎人 / 猫猎人 + 各 1 只随从猫进行任务

每人各携带 1 只随从猫进入任务。

联机游戏时（3 ～ 4 人）



・3 名猎人 +1 只猫猎人进行任务　・1 名猎人 +3 只猫猎人进行任务

可以任意分配猎人与猫猎人的比例，比如 3 名猎人作为前卫 +1 只猫猎人在后方支援。当然也可以全部是猎人或猫猎人。

再生橡果

猫猎人模式里体力槽的下方有一个橡果标志，这是猫猎人的复活次数，当猫猎人体力不支倒下时，可以消耗一个再生橡果原地复活。橡果为0时就被视为力尽，不过橡果可以通过睡觉来回复。







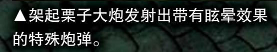
支援行动

猫猎人和随从猫一样可以进行特殊的支援行动，支援行动的种类包括了攻击、回复和辅助等。并且猎人需要借助特殊道具进行的挖矿、捕虫等行动，猫猎人无需道具就可完成。

进行支援行动需要消耗画面右下角的支援槽，并且槽的上方还会显示当前支援行动的名称和图标，支援槽的最大值以及可装备的技能数量随着等级提升而增加。



栗子大炮之技



▲架起栗子大炮发射出带有眩晕效果的特殊炮弹。

▼比普通回旋镖更强力的巨大回旋镖。

巨大回旋镖之技

设置型爆弹之技



▲在地面埋下手制炸弹。

猫爪乱舞之技



▲用锐利的猫爪狂抓。

爆·回转之技



▲设置高速回转的小型炸弹，之后可以直接脱离。

闪光爆弹之技



▲发射带有闪光效果的橡果型炸弹。



海龙种



妖艳之舞——泡狐龙

有着独特进化的海龙种怪物，身体柔软和动作敏捷，其分泌的体液和体毛摩擦会产生出可限制猎物行动的泡泡，然后再结合自身犹如舞蹈般的动作进行狩猎。

泡泡攻击

▲泡狐龙的攻击多会产生出泡泡。

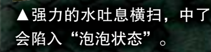


多变的行动



▲用多彩的行动将猎人玩弄于股掌。

水吐息



▲强力的水吐息横扫，中了会陷入“泡泡状态”。

泡泡状态 新

◀陷入泡泡状态会因打滑而站不稳，怎样对应这个新异常状态是狩猎泡狐龙的关键。

青熊兽

喜欢在温暖湿润的山林里生息的牙兽种，由于有着漂亮的蓝色体毛而得名。最喜欢的食物是蜂蜜，会双脚直立采取蜂蜜，另外还会在河流里捕鱼。



赤甲兽

生息在炎热地带的牙兽种，它的甲壳有着良好的耐热性能，平时通过蜷缩成球形滚动的方式在灼热的地面移动。喜欢的食物是甲虫种，会用长长的舌头捕获猎物，并且带有麻痹效果的唾液也不可小觑。



水龙

在水中生息的巨大鱼龙种，相当于飞龙翅膀的部分变成了用来游泳的鱼鳍，在水中有着惊人的机动性，同时也能在陆地活动。

水兽

生息在水边的海龙种，其脖子周围海绵状物体主要用来储蓄水分，帮助其在陆上活动，不过也因此要不时到水边为海绵保持湿润，捕猎时会在地面吐出特殊的粘液来限制猎物行动。







爆锤龙

巨大的兽龙种怪物，其下颚非常坚硬，会用下颚敲碎岩床来寻找作为食物的矿石。爆锤龙的身上附着了许多火药岩，遇到敌人时，会将身上的火药岩撒出，再用下颚敲击地面引起震动引爆来击退敌人。





地图 溪流

《MHP3》的地图“溪流”也在本作复活，和其名字一样，这里水源丰富、林木葱郁，生息在溪流的多种动植物构成了丰富的生态系统，其中植物里又以有着良好木质的树木而闻名，猎人制作装备时需要经常用到。





狩技 共通型

治疗增益



▲一定时间里体力回复和回复速度提升。

绝对回避



▲发动带无敌时间回避行动，之后必定变为武器收刀状态。

铁钢身



▲一定时间内伤害减轻并且附带刚体效果，但不能冲刺。

逃跑策划者



▲短时间内背对怪物逃跑和搬运时不消耗耐力，搬运中发动也不会使搬运物体掉落。

完全调合

▲一定时间内调和成功率提升和调和结果必为最大数。

狩人的绿洲



▶设置一个一定范围内可持续回复体力的装备。

不死鸟的息吹



◀自身所有状态变化效果解除，根据解除的状态数量回复体力

武器专用型

大剑 震怒龙怨斩



■长时间蓄力后攻击，发动时不会被吹飞，并且期间受到伤害可使威力提升。

太刀 镜花构



■架起太刀，这时受到攻击即会反击。

片手剑 升龙击



■斩击后用盾上顶的狩技，盾击带有很高的眩晕值。

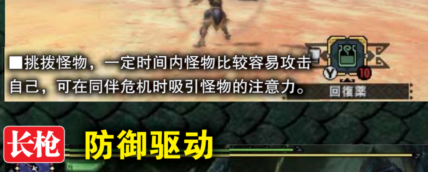
双剑 天翔空破断



■利用高低差使出的狩技，打中后还会进行强烈的追击。

锤子 大挑发





■挑拨怪物，一定时间内怪物比较容易攻击自己，可在同伴危机时吸引怪物的注意力。

狩猎笛 奏缠



■一定时间内攻击打中怪物时累积的音色为重音色。

长枪 防御驱动



■架起盾牌，如果抵挡了怪物攻击可吸收其力为己用。

铳枪 龙之息吹



■一定时间内炮击强化，热量槽维持在顶部状态。

剑斧 剑鬼形态



■消耗能力槽使剑形态的攻击力提升。

盾斧 界限突破



■使蓄能的瓶子数量短时间内增加的狩技。

操虫棍 体液猎人



■放出猎虫一次性汲取 3 种颜色的体液。

轻弩 连射天国



■将装填的特殊弹药高速连射的狩技。

重弩 火药装填



■装填特殊的火药，一定次数内发射的弹药威力提升。

弓 连结钢丝



■射出的两支箭之间会连结上钢丝，钢丝带有切断效果。





全新的魔械之门即将开启！

本作为Compile Heart的“《魔界1番馆》系列”的第二部作品，类型为迷宫RPG。虽然延期至12月，但宣传方打出的“难度很高”的口号也让玩家在意本作的表现。考虑到第一作《万亿魔坏神》的高素质，或许本作亦不会让人失望。由“少女”与“机甲”这两个关键词构成的本作到底隐藏着什么特色呢？就让我们来看看已经公开的情报吧。

文 果汁 美编 香山

RPG	角色扮演		
PSV	死在迷宫的地下 メイQノ地下ニ死ス		
Compile Heart	日版	预定2015年12月17日	
对应PSV TV	1人	7344日元	

世界观

故事背景

某一日，星球停止了自转。世界被黑暗所覆盖，变成了只有魔物到处徘徊的夜晚世界。要让世界恢复原状，必须要转动掌管这个星球自转的“星之螺”。为此魔械士少女艾斯特拉和“守卫者”一起挑战分别有守护神镇守的四座塔。

被选上的五名魔械士、暗之三影众、以及充满谜团的龙之骷髅战士……她们能够跨越各种各样的试炼，取回世界的光明吗？艾斯特拉与守卫者的冒险，即将开始。





3D 模型



设定画

魔械士与守卫者

这个星球上存在被称为“魔械士”的人们。魔械士能使用名为“魔械术”的不可思议的力量，并且能够使役机械人“守卫者”。

苍穹：导演・田内智树、音乐・门仓聪、CV・宫冈宽。《重装机兵》的铁三角……这游戏我突然想玩了怎么办？



“南十字星”与四座塔

“魔械都市南十字星”被魔械士们视作圣地而崇拜着。都市的构造为十字形，中心有着名为“中黄神殿”的建筑。而都市的四方则有着“青之塔”、“白之塔”、“红之塔”，“黑之塔”四座塔，据说塔的内部与魔界相连。

人物介绍

黄色的魔械士

艾斯特拉

CV 大桥彩香

被选中的五位魔械士之一，擅长使用土属性魔械术的本作主人公。非常有人情味，遇到陷入困难的人无法放下不管，亦是一名拥有行动力并且好奇心旺盛的女孩子。

因为……我们是同伴啊！

我们是所谓的竞争对手，转动『星之螺』的魔械士只需一位就足够了。

红色的魔械士

芙蕾雅

CV 雨宫天

被选中的五位魔械士之一，擅长火属性的魔械术。性格好胜要强而且充满自信，自尊心亦很强。视艾斯特拉一伙作作为对手，表现出好战的态度。





蓝色的魔械士
柯尼
CV 德井青空
被选中的五位魔械士之一，擅长木属性的魔械术。天真无邪、很有精神的孩子，在艾斯特拉一行中算是气氛制造者。
哇——大家请多多指教！
为了不拖大家后腿，我会努力的……！
黑色的魔械士
塞蒂雅
CV 赤崎千夏
被选中的五位魔械士之一，擅长水属性的魔械术。没有自信又内向的文学少女，心态消极，经常对周遭的人察言观色。
白色的魔械士
玛基
CV 门胁舞以
被选中的五位魔械士之一，擅长金属性的魔械术。头脑明晰，性格冷静沉着的优等生。看重把星球复原的使命，是会给艾斯特拉实用建议的大姐姐。
看来大家都到齐了，不如来做个自我介绍吧？



白菜：CV不明梗，等于变相揭露剧情内幕啊。

吾名加加林，是迟早会支配这个世界的人。

暗之魔械士

加加林

CV 龙波修一

偏离魔械的正道，堕入黑暗的魔械士。拥有强大的力量，为了阻碍以攻略塔为目标的艾斯特拉一行人，派遣了暗之三影众前去。

听好了，不要大意啊！

龙之骷髅战士

CV 天神英贵

在艾斯特拉一行的冒险途中出现的迷之人物，看不出是否有感情。在故事中数次拯救了陷入危机的艾斯特拉，每当这个时候都会留下“听好了，不要大意啊！”这句话然后离去。

游戏系统

战斗

与守卫者共同战斗夺得胜利！

本作的战斗为回合制的指令战斗。1名角色与1个守卫者可以组成1组，最多可以有3组参与战斗。





守卫者主要拥有攻击系的技能，“身体”、“右腕”、“左腕”、“核心”这些不同的部位均有各自的技能可以使用。因此在“定制”系统中更改守卫者零件的话，就会让战斗方式产生变化！



角色们则以支援系的技能“魔械术”为主，利用魔械术或道具来支援守卫者是其战斗方式。

每回合每组可以从角色或守卫者之间选择其一执行指令，决定好3组的行动后就会开始战斗。行动的顺序由速度值决定，如果守卫者被打倒的话，下回合就必须选择角色执行指令，因此必须好好支援守卫者进行战斗！

利用必杀连击粉碎敌人！

当我方的守卫者连续行动时，满足条件便会发动强力的连续攻击，这就是“必杀连击”。必杀连击的发动率会根据技能持有者的属性相性而产生变化，必杀连击会根据组成连击的技能而改变技能名与内容，发挥出各式各样的效果！

必杀连击发动时，会插入使役该守卫者的角色特写，并伴有华丽的演出效果。最多能发动3个守卫的必杀连击，活用其便能掌握战斗的关键！

根据击破指数来看透敌人的强度！



在与BOSS级别的敌人战斗中落败时，会出现以%来表示的战斗评价。以此为指标培育队伍吧！

定制

根据自己的喜好来定制守卫者！





守卫者由“身体”、“右腕”、“左腕”、“核心”4个部分构成，持有的零件可以随时变更。



魔械核心

被称为守卫者本体的机械零件，特性有以下3种。

①核心都具有五行属性，守卫者的属性会据其而变化，身体或手腕的着色则与属性颜色统一。

②经过搭配的身体、右腕、左腕会提升参数。

③通过设置“魔宝石”，能给守卫者附加各种各样的技能。



魔宝石

能设置在魔械核心里的宝石，里面蕴含各种各样的特殊技能，比如能吸引怪物、增加战斗取得的经验值等。



身体零件

守卫者的基础参数由身体决定，六种参数分别为最大HP、物理攻击力、物理防御力、魔法攻击力、魔法防御力、速度。根据身体零件不同，特征也会有很大区别。此外，身体零件都带有固定的攻击系技能。









手腕零件

手腕附有1～3个攻击系技能，左右装备相同的手腕零件可以发动特有的技能。同时手腕会给守卫者附加物理攻击力与魔法攻击力的参数。





在城镇的“魔械工场”里，可以利用设备“魔械炉”来进行守卫者零件的制造或是身体零件的进化。

在魔械工场里进行“零件制造”与“形态进化”！





零件制造

使用“以太”和素材道具并吟唱“制造魔械术”，便可以制造守卫者的身体以及手腕零件。由于制造魔械术有复数的种类，根据种类的不同能制造的零件也会有所差别。而制造零件时所必须的材料取得方法有以下3种：

制造魔械术：在迷宫里取得“制造魔械书”后便能使用。

以太：在战斗中打倒怪物可以取得。

素材道具：打倒怪物后会有掉落的可能性，也有可能需要打倒特定的怪物。



形态进化

使用“进化的秘宝”并吟唱“进化魔械术”便能使身体零件进行形态进化。进化后不仅外观会产生改变，机体参数以及持有的技能也会发生变化。

一个身体零件会有多个进化阶段，利用形态进化不断强化身体吧！

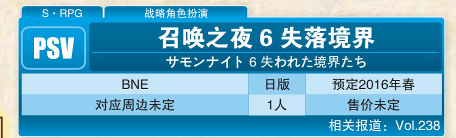




文 乌冬 美编 香山

サモンナイト SUMMON NIGHT 6 Lost Borders 失われた境界たち

上次前线提到男女主角是因为帮助异世界的来访者才开始了冒险，这次来访者的身分也得到了判明，而且他们还是系列玩家很熟悉的角色，下面一起来看看吧。



S・RPG	战略角色扮演	
PSV	召唤之夜 6 失落境界 サモンナイト 6 失われた境界たち	
BNE	日版	预定2016年春
对应周边未定	1人	售价未定
		相关报道：Vol.238

故事

某天住在茧世界的少年拉玖遇到了一个从空中落入这个世界的年青人，他的名字叫作马格纳，和作为自己护卫兽的妖狐少女佐叶佐一起从另一个叫作里恩巴姆的世界而来，为了帮助马格纳回到自己的世界，拉玖和他们展开了冒险。

▲▼对于第一次见面的马格纳，拉玖也毫无顾忌地伸出了援手。

和异世界的来访者“马格纳”相遇

马格纳

CV 岸尾大辅

从异世界里恩巴姆落入茧世界的青年，别看马格纳有着慢性子和乐天派的性格，实际上他是过去在傀儡战争打倒恶魔王的勇者。因为在落入茧世界的时候和重要的同伴失散了，和护卫兽佐叶佐在寻找同伴的过程中遇到了拉玖，并得到拉玖的帮助一起冒险。

佐叶佐

CV 由加奈

鬼妖界的妖狐，不喜欢说话和非常认生，但对马格纳却非常亲昵，称呼其为“哥哥”，并且马格纳走到哪就跟到哪。佐叶佐除了手上的宝珠可以看透人心外，还擅长使用扰乱人心智的妖术，不过来到这个世界后魔力锐减。

迷失在茧世界的超律者

和红发女剑士“亚蒂”相遇

拉玖一行在冒险途中察觉到了一股强大的魔力，朝这股魔力的方向走去后发现一个红头发的女剑士正在和黑铠甲装束的骑士战斗着，强大的魔力正是从女剑士的身上发出的。女剑士的名字叫亚蒂，是体内寄宿着魔剑“碧之贤帝”的“拔剑者”。骑士发现拉玖后以为他们和亚蒂是一伙的，于是叫上手下的部队向他们袭来，无可奈何之下拉玖一行只好和亚蒂一起共同抗敌。

亚蒂

CV 川澄绫子

拉玖一行在冒险途中遇到的女剑士，原本身分是家庭教师，和马格纳一样也从里恩巴姆迷失进了茧世界，为了寻找回去的办法和拉玖一行结伴行动，并且在冒险过程中，亚蒂身上蕴藏的强大力量帮一行人跨过了几度难关。

拥有强大魔力的拔剑者





▲▶袭击亚蒂的团伙自称『黑之旅团』，又是熟悉的名字……

游戏系统

《召唤之夜》的战斗部分为传统的战棋玩法，玩家可以派 8 位角色出战，并且战斗中还可以最多召唤出 4 只召唤兽作为协助。战斗中除了要发挥每名角色的特色来作战外，还要考虑单位间的方向以及地形的高低差等要素，这样才能让胜利的天平倾向我方。



▲占据高处对战斗有不小的帮助。

▲从敌人的侧面或后面攻击有伤害加成。

◀我方角色攻击时，目标旁有其他我方角色的话可发动连锁攻击。

和同伴并肩作战

◀▲后来作品中加入的支援召唤要素依然健在。

S·RPG的玩法进化得更为容易上手

▲协同同伴一起移动的技能“连接”。

▲强力的召唤术重创敌人。

在保留了作为系列传统的召唤术和召唤兽要素的同时，这次游戏还有不小的进化，首先是回合制行动变成了的由角色速度决定行动顺序，并且移动时玩家可以直接操作角色在行动范围内自由行动，非常直观。另外还加入了“连接”技能，可以协同同伴一起移动，相信会对本作的战略性有不小的影响。

文 乌冬 美编 咕噜



研究中心 Research Center

S・RPG	战略角色扮演	
3DS	超级机器人大战 BX スーパーロボット大战 BX	
BNE	日版	2015年8月20日
无对应周边	1人	7171日元
相关攻略研究：Vol.237、Vol.238		

游戏发售了差不多2个多月，本作的隐藏要素终于全部得到判明，除了隐藏要素较多外，条件相当刁钻也是耗时的原因之一，这次研究就来看看这些隐藏要素的条件吧，另外还有需要达成全部隐藏要素条件才能进入的最后一关的攻略。

隐藏要素

注意事项

本作的隐藏要素和《机战 UX》一样为条件制，需要满足一定的条件才能让隐藏角色 / 机体加入。条件的种类分为必须和选择两种，必须的为列出的条件全都要完成，缺一不可，选择的则可在数个条件里选择指定的数量完成，具体类型和选择型条件需完成的数量都会在下文中标出。另外隐藏要素的条件还牵涉到不少到《机战》的基础知识，进入正文前务必先阅读完下面几点需要注意的地方。

战术指挥 / 应援

《机战 UX》和《机战 BX》这些有战术指挥 / 应援系统的作品特有的条件，需要在指定关卡将战术指挥 / 应援设定为指定角色，一般都是和该隐藏角色 / 机体相关的角色。

说得

让特定的我方单位对目标单位进行说得，方法为接近后选择“说得”指令，注意只有特定的关卡或满足特定条件后才有该指令。

特定角色之间发生战斗

让特定的我方角色和目标单位进行战斗触发战斗前的特殊对话，但是要注意有些剧情出场的角色在初次战斗时会有对白，而且这个对白优先于特殊对话，即使和目标单位进行战斗也是先发生初次战斗的对白，遇到这种情况得再和目标单位战斗一次才能发生特殊对话，又或是先和杂兵战斗将初次战斗的对白发生掉，然后再和目标单位进行战斗。



相关角色	初期击坠数	加入关卡	所需击坠数
シャナルア	30	8 话 B	29 话过关时击坠数账面达到 50 或以上
バナ－ジ	50	19 话 A	29 话过关时击坠数账面达到 70 或以上
ショウ	40	10 话	35 话过关时击坠数账面达到 100 或以上
セリック	30	8 话 B	40 话过关时击坠数账面达到 100 或以上
オブライト	30	8 话 B	40 话过关时キオ、オブライト、セリック、ナト－ラ、アッシュ、フリット的合计击坠数账面达到 500 或以上
ナト－ラ	0	8 话 B	
キオ	0	9 话 B	
アッシュ	90	38 话	
フリット	0	39 话	
ヒルムカ	60	24 话	45 话过关时击坠数账面达到 70 或以上
凯	13	1 话	45 话过关时凯和 J 的合计击坠数账面达到 200 或以上
J	70	28 话	

※ 为了方便记忆，每个条件前都留了框，达成条件后打钩即可。

击破特定单位

让特定的我方单位将目标单位击破，注意一定是有反应到自机击坠数上的击破才算，如我方 PU 里让指定单位外的另一个单位击破目标，这样击坠数是反应到另一个单位上的，自然满足不了条件，还有指定单位作为援护帮其他我方单位将目标单位击破也不成立，但是反过来借助其他我方单位的援护攻击的击破是允许的。

一关里击破的敌机数

让特定的我方在指定的关卡里击破一定数量以上的敌机，要把握好战场上敌机的残余数，留足够数量的机体给该单位击破，以免数量不够无法达成条件。

机师的累计击坠数

特定我方机师在达到指定关卡时击坠数在一定以上，注意这里指的击坠数都是账面上直接表示的数字，比如一位机师在加入时已经有 10 的初期击坠数，而条件需要达到 20 的击坠数，这样只需再击破 10 架敌机即可，而不是再击坠 20 架敌机。下面列出需要达成累计击坠数条件的角色。

ドラゴンベビ－

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	26 话	战术指挥 / 应援设定为骑士アレックス
□条件②	必须	26 话	骑士ガンダム用武器“フルア－マ－骑士ガンダム”将骑士ゼノンマンサ击破
□条件③	必须	33 话	バ－サル骑士ガンダム和ネオブラックドラゴン发生战斗触发特殊对话（注意バ－サル骑士ガンダム有初次战斗对白）
□条件④	必须	44 话	战术指挥 / 应援设定为骑士アレックス
□条件⑤	必须	44 话	バ－サル骑士ガンダム将ネオブラックドラゴン击破

完成所有条件后第 44 话过关加入，作为バ－サル骑士ガンダム副机师。

シャナルア（クランシェ）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	9 话 B ～ 29 话	29 话过关前キオ出击过 5 次以上（强制出击不算在内）
□条件②	必须	9 话 B ～ 29 话	29 话过关前シャナルア出击过 5 次以上（强制出击不算在内）
□条件③	必须	29 话	29 话过关时シャナルア的累计击坠数在 50 以上

完成所有条件后第 38 话关卡中归还。

ジラ－ド（ティエルヴァ）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	25 话	ジラ－ド击坠 2 架以上敌机
□条件②	必须	39 话	キオ对ジラ－ド进行说得（变成第 3 势力以后）
□条件③	必须	39 话	キオ、アキト与ジラ－ド发生战斗触发特殊对话（变成第 3 势力以后）
□条件④	必须	39 话	アキト对ジラ－ド进行说得（暴走剧情后）

序号	类型	关卡	条件
□条件⑤	必须	39 话	リオン和ジラ－ド战斗发生战斗触发特殊对话（暴走剧情后）

完成所有条件后第 39 话过关加入。

ディ－ン（ジルスベイン）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	40 话	キオ对ディ－ン进行说得
□条件②	必须	40 话	说得后，キオ将ディ－ン机体的 HP 削减到 10% 以下
□条件③	必须	40 话	过关时キオ的累计击坠数在 100 以上

完成所有条件后第 40 话过关加入。

セリック（クランシエカスタム）& ゼハ－ト（ガンダムレギルス）& フラム（フォ－ンファルシア）& レイル（ギラ－ガ改）生存

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	9 话 B	キオ将ゴドム击坠
□条件②	选择	20 话 A	战术指挥 / 应援设定为フリット
□条件③	选择	20 话 A	キオ和ゼハ－ト发生战斗触发特殊对话
□条件④	选择	29 话	战术指挥 / 应援设定为フリット或ウエンディ
□条件⑤	必须	29 话	我方 NPC アッシュ和ゼハ－ト发生战斗触发特殊对话
□条件⑥	选择	31 话 A	战术指挥 / 应援设定为フリット
□条件⑦	选择	31 话 A	キオ或アッシュ将ゼハ－ト击坠
□条件⑧	选择	38 话	ナト－ラ和フラム发生战斗触发特殊对话
□条件⑨	选择	38 话	キオ和ゼハ－ト发生战斗触发特殊对话
□条件⑩	必须	38 话	アッシュ将ゼハ－ト击坠
□条件 11	选择	39 话	ナト－ラ和フラム发生战斗触发特殊对话
□条件 12	选择	39 话	キオ和ゼハ－ト发生战斗触发特殊对话
□条件 13	必须	39 话	アッシュ将ゼハ－ト击坠
□条件 14	必须	40 话	过关时キオ、オブライト、セリック、ナト－ラ、アッシュ、フリット的累计击坠数合计在 500 以上
□条件 15	选择	41 话	战术指挥 / 应援设定为フリット或ウエンディ

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 41 话关卡中加入。

ロニ生存

A 路线

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	19 话 A	击坠カ－クス前不攻击ロニ两次以上以及不让ロニ机体的 HP 低于 30% 以下
□条件②	必须	20 话 A	バナ－ジ击坠 2 架以上敌机
□条件③	必须	20 话 A	バナ－ジ对ロニ进行说得（完成达到指定地点的事件后）
□条件④	必须	20 话 A	バナ－ジ将ロニ机体的 HP 削减到 10% 以下（完成达到指定地点的事件后）

B 路线

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	21 话	バナ－ジ击坠 2 架以上敌机
□条件②	必须	24 话	バナ－ジ击坠 2 架以上敌机
□条件③	必须	26 话	バナ－ジ击坠 2 架以上敌机
□条件④	必须	29 话	バナ－ジ的累计击坠数在 70 以上

完成 A 或 B 路线的所有必须条件后原本死亡的ロニ存活，但并不会作为机师加入。

マリ－ダ（クシャトリヤ）生存

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	9 话 A	NT–D 发动事件前バナ－ジ将マリ－ダ击破
□条件②	选择	9 话 A	NT–D 发动事件后自军将マリ－ダ击破一次以上
□条件③	选择	25 话	バナ－ジ和プルトウエルブ发生战斗触发特殊对话（ジンネマン侵入事件前）
□条件④	必须	25 话	バナ－ジ将バンシィ的 HP 削减到 10% 以下（オ－ドリ－救出事件后）
□条件⑤	必须	32 话	战术指挥 / 应援设定为オット－
□条件⑥	选择	32 话	将アンジェロ的ギラ・ズ－ル的击坠（注意会撤退）
□条件⑦	选择	32 话	マリ－ダ击坠 1 架以上敌机

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 32 话过关加入，注意条件①和②为 A 路线的专有条件，选 B 路线是达成不了的，如果选了 B 路线就必须完成剩余的 3 个选择条件。

デルタプラス

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	25 话	在全灭初期敌人前作为我方 NPC 参战的リディ不被击坠
□条件②	必须	32 话	我方 NPC リディ击坠 1 架以上敌机
□条件③	必须	38 话	リディ击坠 1 架以上敌机

完成所有条件后 38 话过关获得。

アンドレイ（GN–XIV）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	30 话 B	アンドレイ和パトリック分别击坠 2 架以上敌机
□条件②	必须	43 话	战术指挥 / 应援设定为スメラギ
□条件③	必须	43 话	让アンドレイ作为出击阵容出战
□条件④	必须	43 话	アンドレイ击坠 2 架以上敌机（アンドレイ脱离事件前）

B 路线完成条件①～③后第 43 话关卡中アンドレイ不会脱离，就此残留在我军，A 路线则需完成条件②～④。

ハイ（ハイ・シャルタット专用ウィンガル・ジ－）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	13 话	ジョジョ和ハイ・シャルタット发生战斗触发特殊对话（注意ジョジョ有初次战斗对白）
□条件②	选择	23 话	最初的单挑ジョジョ生存
□条件③	选择	23 话	最初的单挑ジョジョ将ランベル击破

序号	类型	关卡	条件
□条件④	选择	23 话	战术指挥 / 应援设定为アズベス
□条件⑤	选择	24 话	ジョジョ和ハイ・シャルタット发生战斗触发特殊对话（注意ジョジョ有初次战斗对白）
□条件⑥	选择	30 话 B	ジョジョ将マ－ダル击破
□条件⑦	选择	45 话	战术指挥 / 应援设定为ジョジョ
□条件⑧	必须	45 话	ジョジョ将ハイ・シャルタット击破
□条件⑨	选择	45 话	ジョジョ将マ－ダル击破

完成所有必须条件以及 6 个以上选择条件后 45 话过关加入。

ウ－ズベン（圆盘）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	45 话	ウ－ズベン击坠 1 架以上敌机
□条件②	必须	45 话	45 话过关时ヒルムカ的击坠数在 70 以上

完成所有条件后 45 话过关加入。

トッド（ライネック）+ トルスト－ル

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	23 话	ショウ和トッド发生战斗触发特殊对话
□条件②	选择	23 话	ショウ将トッド击破
□条件③	必须	24 话	ショウ和トッド发生战斗触发特殊对话
□条件④	选择	24 话	スラ－ゼン和トッド发生战斗触发特殊对话
□条件⑤	选择	24 话	ショウ将トッド击破
□条件⑥	选择	30 话 B	战术指挥 / 应援设定为シ－ラ
□条件⑦	必须	30 话 B	ショウ将ハイパ－化トッド击破

B 路线完成所有必须条件以及 2 个以上选择条件后 30 话 B 过关时**トッド**加入，而 33 话开始时还有**トルスト－ル**加入，成为**ゴラオン**的副机师。注意条件⑥和⑦是 B 路线专有，A 路线是完成不了的，如果选了 A 路线就必须把条件①～⑤都完成，这样**トッド**会在路线合流时加入，**トルスト－ル**同样是 33 话开始时加入。

バ－ン（ズワウス）+ サ－バイン

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	10 话	击破ドレイク（注意击坠 5 个杂兵 PU 会导致ドレイク撤退）
□条件②	必须	10 话	ショウ将黑騎士击破
□条件③	选择	19 话 B	战术指挥 / 应援设定为シ－ラ
□条件④	选择	19 话 B	将黑騎士击破
□条件⑤	选择	33 话	战术指挥 / 应援设定为シ－ラ
□条件⑥	必须	33 话	ショウ和黑騎士（ガラバ）发生战斗触发特殊对话
□条件⑦	必须	33 话	ショウ将黑騎士（ガラバ）击破
□条件⑧	必须	35 话	过关前ショウ的击坠数在 100 以上
□条件⑨	选择	36 话	ショット被击坠前我军将ミュ－ジィ击破
□条件⑩	必须	36 话	マノン登场事件前ショウ将黑騎士击破



完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 36 话过关获得**サ－バイン**，并且 44 话关卡中**バ－ン（ズワウス）**加入，注意条件③和④为 B 路线专有，A 路线是完成不了的，如果选了 A 路线就必须完成剩余的 3 个选择条件。

ベルゼブ（グレ－トジャ－クサタン）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	22 话	仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话
□条件②	必须	22 话	マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话（注意マリア有初次战斗对白）
□条件③	必须	34 话	战术指挥 / 应援设定为マリア
□条件④	必须	34 话	仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话
□条件⑤	必须	34 话	マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话（需ブラックタイダ－出现前完成）
□条件⑥	必须	34 话	仁和ブラックタイダ－发生战斗触发特殊对话
□条件⑦	必须	46 话	仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话
□条件⑧	必须	46 话	マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话
□条件⑨	必须	47 话	战术指挥 / 应援设定为マリア
□条件⑩	必须	47 话	仁和ワル－サ发生战斗触发特殊对话
□条件 11	必须	47 话	マリア和ワル－サ发生战斗触发特殊对话

完成所有必须条件后 47 话过关加入。

合体攻击“幻龙神・强龙神アサルト”

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	27 话	不让敌人入侵防卫区域
□条件②	必须	35 话	击龙神击坠 2 架以上敌机
□条件③	必须	35 话	超龙神复活事件前超龙神没受到过攻击
□条件④	必须	42 话	超龙神或击龙神击坠 1 架以上敌机

完成所有必须条件后 42 话过关超龙神和击龙神追加合体攻击“幻龙神・强龙神アサルト”

J（キングジェイダ－）回归

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	16 话	J 击坠 1 架以上敌机
□条件②	选择	20 话 B	凯或 J 将原种击坠
□条件③	选择	34 话	凯或 J 将 2 个原种击坠
□条件④	必须	42 话	J 将腕原种击坠
□条件⑤	选择	45 话	J 和 Z マスタ－发生战斗触发特殊对话
□条件⑥	选择	45 话	凯和 Z マスタ－发生战斗触发特殊对话
□条件⑦	必须	45 话	过关时凯和 J 的累计击坠数合计在 200 以上

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 45 话关卡中 J（キングジェイダ－）回归部队。

元一朗（ダイマジン）& 源八郎（テツジン）& 三郎太（デンジン）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	选择	29 话	アキト和元一朗发生战斗触发特殊对话
□条件②	选择	29 话	アキト和九十九发生战斗触发特殊对话
□条件③	选择	31 话 A	アキト将元一朗击坠
□条件④	选择	31 话 A	アキト将九十九击坠
□条件⑤	选择	39 话	战术指挥 / 应援设定为ユリカ或ルリ
□条件⑥	选择	40 话	战术指挥 / 应援设定为ユリカ或ルリ
□条件⑦	选择	41 话	九十九、元一朗、源八郎、三朗太分别击坠 1 架以上敌机

完成 4 个以上选择条件后 41 话过关加入。

X エステバリス

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	40 话	战术指挥 / 应援设定为ユリカ或ルリ
□条件②	必须	42 话	我方 NPC ムネタケ击坠 1 架以上敌机
□条件③	必须	42 话	击坠ベルゼブ时我方 NPC ムネタケ的机体 HP 在 80% 以上

完成有必须条件后 42 话过关加入。

マノン（マノンガ－ディアン）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	12 话	ゴ－グ将ロッド击破
□条件②	必须	24 话	ゴ－グ和ブル－ヴィクタ－发生战斗触发特殊对话
□条件③	必须	35 话	击破ロッド前先将ベ－ム击破
□条件④	必须	35 话	ゴ－グ将ロッド击破
□条件⑤	必须	36 话	战术指挥 / 应援设定为ドリス
□条件⑥	必须	36 话	ゴ－グ对マノン进行说得
□条件⑦	必须	36 话	ジョジョ或ヨウタ对マノン进行说得
□条件⑧	必须	36 话	ゴ－グ将マノン击破

完成有必须条件后 36 话过关加入。

ロ－レライ（ドナウ α1）

序号	类型	关卡	条件
□条件①	必须	17 话	让甲儿作为出击阵容出战
□条件②	必须	17 话	甲儿击坠 10 架以上敌机
□条件③	必须	18 话 B	让甲儿第一个和ドナウ α1 发生战斗
□条件④	必须	18 话 B	甲儿击坠 4 架以上敌机

A 路线完成条件①②或 B 路线完成条件①③④后 21 话关卡中加入。

最终话分支

同一周目内达成全部隐藏要素，在 47 话过关后会出现对话选项，选“ユキのペンダントを受け取らない”就能进入隐藏最终话 B“受け继がれた未来”，选“ユキのペンダントを受け取”就还是和正常时一样进入“君と共に”。

最终话B 受け继がれた未来

胜利条件	1. 击坠バルギアス 2. 击坠バルギアス・ドラグ－ン（バルギアス被击坠后） 3. 击坠ジスベル
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角、ブル－ヴィクタ－被击坠

前期战斗和最终话 A 一样，首先要对付的 BOSS 是バルギアス，不过他第二形态バルギアス・ドラグ－ン登场后经过 2 个回合或者 HP 低于 50% 以下时就会触发剧情，バルギアス撤退的同时更为强劲的最终 BOSS ジスベル出现，ジスベル的机体 HP 有 35 万，同样有强力的地图武器，一定要用“脱力”封住其地图武器。ジスベル登场后经过 2 个回合或将其 HP 削减到 20% 时他会全回复，同时我方的气力减 30，战斗力锐减，所以最好这关的战术指挥选能提高气力上限的天海护，这样被降气力也没那没痛，而且他的精神点数上限提升能力对撑过这段不利的期间也很有帮助。接着再经过 2 个回合或者将ジスベル的 HP 削减到 40% 以下时他会再回复一次，不过这时我方 HP、EN 也会全回复，并且气力最大，全力进攻将其击破即可过关。

RPG	角色扮演		
3DS	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君		
Square Enix	日版	2015年8月27日	
对应邂逅通信	1人	5458日元	

相关攻略研究：Vol.238

研究中心 Research Center

文 苍穹　美编 Juxi

本辑“研究中心”为各位读者补完正篇通关后的追加迷宫和隐藏BOSS等相关要素，《DQⅧ》的内容到此就告一段落。虽然本作的邂逅通信要素不如《DQⅦ》丰富，不过游戏的官方网站有举办一些会员任务活动（メンバーズクエスト），只要参与就能得到奖励，感兴趣的玩家不妨关注一下。



龙神族の里

读取通关存档，从ラパンハウス往东南飞，调查高台上那个空无一字的龙型石碑，穿过龙神之道就能到达龙神族之里。

神秘的龙神族之里大门紧闭，无论主角怎么用力都无法推开，正当众人一筹莫展之际，小老鼠托珀居然轻松地开启了大门。前进不远正好遇到远行归来的古鲁诺（グルーノ），老人本打算带一行人好好参观村庄，没想到一进去竟发现这里变得荒凉无比。村北的会议室正在召开长老会议，古鲁诺恰恰是长老中的一员。原来龙神族本是同时拥有人和龙两种形态的种族，在古鲁诺踏上旅途后，龙神王举行了一个仪式，准备把人形姿态彻底封印。然而仪式失败，龙神王彻底变成了狂暴的魔兽，由于保持龙型需要消耗大量体力，失去理智的龙神王便从周围的族人身上吸收生命力，如此下去龙神族之里惟有灭亡的结局。与所有的长老对话后得出的结论是，打倒龙神王让他变回人形、恢复理智是惟一的方法，这个重任就落到主角一行人肩上。

到村东北古鲁诺的家中，老人盛情款待了众人。明明是初次见面古鲁诺对大家却非常了解，尤其对主角的态度，似乎从以前就认识他，这引起了洁西卡和库库鲁的怀疑。找古鲁诺对话，他则表示当务之急是解决龙神王的事件，其他事情以后自然会说明。2楼的宝箱目前无法打开，直接从会议室楼下的门进入祭坛吧。

天の祭坛

天之祭坛没有地图，出没的怪物也大幅强化，不过地形相对简单，注意利用“とうぞくのはな”特技回收每个区域的宝箱。穿过有龙神族纹章的大门就要迎来BOSS战。

BOSS 龙神王

狂暴化的龙神王HP约为8000，每回合行动1～2次，招式很少，包括一定几率令我方全体倒地的“おたけび”，以及攻击全体的“しゃくねつ炎”。最大的威胁是其通常攻击有很高的几率打出会心一击，以不足50级的等级来此挑战时很可能会直接被秒杀，因此要给每名队员都准备好复活手段。由于BOSS对咒文的抗性较高，推荐的进攻套路是用对龙特效的武器，诸如“ドラゴンスレイヤー”、“龙王のツメ”，配合对龙特效的招式，如“ドラゴン斩り”来进行输出。有两名主攻手即可，另外两人负责保证同伴的安全。

获胜后龙神王恢复了理智，重新化为人形的他娓娓道出了主角的身世之谜：主角是拥有龙神族和人类双重血统的孩子，一直陪伴在他身边的小老鼠托珀则是他的祖父——古鲁诺长老变化的。返回家中后，古鲁诺取出了2楼宝箱中的戒指，这是当年主角父亲送给他母亲的定情之物，上面的红宝石是“アルゴンハ–ト”，他的父亲竟然就是撒赞比克（サザンビ–ク）国消失的王子！原来在二十年前，古鲁诺的女儿维尼亚（ウィニア）因为旺盛的好奇心，独自一人飞到人类世界，机缘巧合地与王子艾尔托里奥（エルトリオ）相遇并相恋。古鲁诺对此大为愤怒，强行把女儿带回龙神族之里，拆散了这对眷侣。艾尔托里奥为了追寻恋人，长途跋涉前往龙神族之里，不料却在途中耗尽力气、死于路边。得知噩耗的维尼亚悲伤不已，终日生活在深深的哀痛之中，身体也日渐憔悴。此时维尼亚已经怀了王子的孩子，她不顾周遭的反对、坚持把主角生下后不久也去世了。龙神族的长老在商讨后决定把主角的记忆封印，并放逐到人类世界，无论古鲁诺如何反对也无济于事，他只能以老鼠的姿态默默地守在孙子的身边……被龙神族放逐的孩子，最终拯救了龙神之里，这显得多少有点讽刺。



追加结局

从古鲁诺手中得到母亲的遗物“アルゴンリング”后，再去击倒正篇的最终BOSS可以迎来不同的结局。在リ–ザス村触发过洁西卡祭拜兄长坟墓事件的前提下，结局中到法皇の馆2楼窗台与库拉比乌斯（クラビウス）国王对话，并依次回答：①アルゴンリングを见せる→はい；②ミ–ティア姬の事を好きか→いいえ；③ほかに意中の相手がいるのか？→はい；④结婚したいほどに好いていると言うのか？→はい。就能迎来3DS版新增的与洁西卡结婚的追加结局了！（第②个问题时回答はい，则会进入原版的与米提娅公主结婚的结局。）



龙の试炼

除了新的结局外，本作还有其他的挑战要素等待着玩家。再度进入天之祭坛最深处找龙神王对话，回答“はい”可接受龙之试炼——玩家要迎战龙神王的不同形态，经受住BOSS越来越强的考验！挑战为二连战，初期都是龙神王的人形态，第二形态则会随着挑战成功的次数不断变化，第①次：人形→深红の巨龙；第②次：人形→深绿の巨龙，以此类推。每成功挑战一次，都可以从右表的奖励中选择其一。6种奖励全部解除后，还能挑战BOSS的终极形态，而且之前所有的形态都要打一次，上演一场旷日持久的八连战！

选项	奖励
すごい修行场を出してもらう	开启隐藏迷宫“追忆の回廊”
すごいチ－ムモンスタ－をもらう	魔物“メタルキング”加入成为同伴
龙神のつるぎををもらう	获得“龙神のつるぎ”
龙神のよろいをもらう	获得“龙神のよろい”
龙神の盾をもらう	获得“龙神の盾”
龙神のかぶとをもらう	获得“龙神のかぶと”



龙神王



BOSS全部形态每回合都能行动两次甚至更多，下面分析各形态的特点。

初期・龙神王：HP约为3000，开场必用“龙神の封印”束缚住主角的行动。威胁在于攻击全体的“ジゴスパーク”在蓄力效果下伤害惊人。首先我方要选择主角以外的人作为主攻手，库库鲁保持以“皮肉な笑い”降低BOSS的气力，并抓住此形态对方血量不多的弱点速战速决。

①深红の巨龙：HP约为5000，对咒文的耐性较高，行动基本与先前狂暴龙神王时的形态一致，新增的招式“ジゴフラッシュ”伤害很低，但会令我方全体的命中率下降，在此状态下建议用不受命中率影响的特技，如主角的“ギガスラッシュ/ギガブレイク”展开猛攻。

②深绿の巨龙：HP约为8000，相比深红形态没有了咒文耐性，但会用全体沉睡、麻痹、猛毒效果的吐息，因此我方全员务必配备“スーパーリング”来应对异常状态。攻击全体的“おぞましいおたけび”伤害为150左右。

③白银の巨龙：HP约为5000，防御力和咒文耐性大幅提高。开始会用“あやしい瞳”、“いてつくはどう”打断我方的蓄气，“かがやく息”对全体的伤害范围180～200，推荐用“フバーハ”来适当减轻。BOSS除了能冥想回血外，还会以“マホトーン”封印我方咒文，一定要准备充足的道具，以免回复役被封死后无计可施。

④黄金の巨龙：HP约为5000，有一定几率行动三次，而且开始会蓄气。“ぶきみな闪光”的效果为降低我方对咒文的耐性，而BOSS的全体攻击咒文“イオナズン”、“ベギラゴン”配合高气力的伤害非常惊人。除了用库库鲁和莫利的招式控制对方气力外，以“マジックバリア”配合气力状态下的防御指令也能有效减轻伤害。

⑤黑铁の巨龙：HP约为2000，每回合行动多达3次，血量虽少但防御力超高。此形态以咒文“ベギラゴン”和天降流星为主要攻击手段，频繁打断蓄气的招式也会严重影响我方的输出。如果总是陷入苦战，不妨尝试以“雷光一闪突き”、“大まじん斩り”等招式设法打出会心一击。

⑥圣なる巨龙：HP约为9000，以物理攻击为主，行动与白银形态时几乎一致，但不会封印我方的咒文。

⑦永远の巨龙：进入本形态前，之前连战的所有BOSS形态（人形态除外）HP均会减半。最终形态HP约为7000，会用火焰和冰冻吐息攻击全体，此外还有超强力的咒文“マダンテ”。BOSS在控制我方气力的同时，自己也会蓄气，因此难免陷入持久战，MP回复类道具一定要备足。击破本BOSS必定会掉落“超スキルのたね”，想让全员习得所有特技就得反复挑战了。



BOSS大部分形态的威胁其实还是在于会心一击的高伤害，这导致防具在数值方面体现不出价值，反倒是一些增加回避率的装备，如“ゴシックコート”、“やみのころも”、“しんぴのビスチェ”、“くノ一装束”能够发挥意想不到的效果。另外针对大量异常状态，我方全员都务必配备“スーパーリング”提升抗性，具体炼金步骤如下。到サザンビーク城集市购入“金の指轮”和“パルチザン”，パルミド购入“どくがのナイフ”，ベルガラック购入“どくばり”，龙神族の里购入“圣者の灰”。然后按以下方式炼金：①パルチザン+圣者の灰→砂尘のヤリ；②金の指轮+沙尘のヤリ→破幻のリング；③金の指轮+どくばり→破毒のリング；④金の指轮+どくがのナイフ→まんげつのリング；⑤破幻のリング+破毒のリング+まんげつのリング→スーパーリング。我方的进攻战术与面对狂暴化的神龙王时没有区别，漫长的持久战更考验玩家的临机应变能力。

追忆の回廊

3DS版追加的隐藏迷宫，入口就是メディばあさんの家背面的洞穴深处的魔法阵。地图中没有任何杂兵，沙漏型的近路需从远端开启上锁大门，每个圆形的区域里都有一场强制战。名为“追忆の××”的BOSS都是以前正篇流程里对付过的，不过实力皆大幅上升。由于都是打过的，这里就不再重复叙述打法了。顺利击败BOSS后的下一个房间内都有相当丰厚的回报，其中还会出现一种特殊的紫色宝箱，开启后现实时间经过1天就会重置，因此可以反复刷取。一旦离开迷宫沿途BOSS就会复活，击败过的都可以选择绕过不打，也能利用它们刷能力种子。到达最深处就能挑战3DS版新增的隐藏BOSS。



エスターク

来自《DQⅣ》的BOSS，HP约为25000，每回合能行动两次，堪称本作的最强敌人，建议全队升至满级后再来挑战。BOSS除了会使用强力咒文“メラゾーマ”和“イオナズン”攻击外，打消蓄气的“いてつくはどう”也是标配，另外“地狱の龙卷”属于バギ系，“しゃくねつの炎”则为火焰吐息，注意用对应的咒文来降低伤害。由于对方的会心一击威力能够破千，挥剑攻击也会对全体造成500左右的伤害，故战场的形势瞬息万变。此战的一大突破口是BOSS会吃睡眠状态，活用“ラリホー”咒文以及“まどろみの剑”的效果能够减轻我方的压力，在困境中迎来生机。优先控制好对方的状态，给主攻手创造蓄满超强气的机会后再发起猛攻。初次击倒BOSS必定掉落饰品“ていおうのうでわ”，效果为造成的伤害2倍，之后再挑战则会随机掉落10个能力种子。



心得汇总

官方成就

本作在SE官方会员网站上设置了一些成就，达成后与官网进行存档联动，就可以下载到对应的奖励报酬，具体参看下表。

图标	成就条件	奖励报酬
	将官网会员 ID 与正版游戏的识别码联动，并登录冒险书	ハ－トのリング
	通过斗技场 SS 级比赛	超スキルのたね
	观看游戏结局	グレ－トアックス
	观看新的游戏结局	超元气玉
	与其他玩家交换邂逅通信名片	ピコピコハンマ－
	在ぱふぱふ屋享受史莱姆按摩	ナイトスナイパ－

赚钱大法

当サザンビ－ク城的集市开始后就可以利用此法，在这里的道具店同时购入3种素材：レンネットのこな（10G）、おいしいミルク（30G）、あかいカビ（30G）。然后按照以下步骤炼金：①レンネットのこな＋おいしいミルク→ふつうのチ－ズ；②ふつうのチ－ズ＋あかいカビ→辛口チ－ズ；③辛口チ－ズ＋あかいカビ＋あかいカビ→激辛チ－ズ。每个"激辛チ－ズ"成本130G、售价600G，按照此方法大量炼成卖出就能快速积累金钱。在圣地崩坏后，集市会转移到サザンビ－ク城内西北的建筑中继续经营，赚钱大法仍可以继续使用。

练级方法

在238辑的剧情攻略中介绍过金属史莱姆系敌人的出没位置，下面介绍一下正篇通关前后的练级方法。推荐的练级点位为ライドンの塔北侧的高台，这里出没着各种史莱姆，我们的目标是金属史莱姆王（メタルキング），每只HP=20、经验值30010。先找一处刷敌数量较多的位置，视线中没有金属史莱姆王就用L/R键转动视角，再转回来时敌人就会刷新，这是3DS版敌人可视化后特有的技巧。发现目标后将其保持在视野范围内，配合莫利的专有特技"モリ－もりもり"吸引敌人展开战斗。击杀金属系敌人的推荐招式为：枪系的"雷光一闪突き"、斧系的"大まじん斩り"、弓系的"ニドルラッシュ"和打击系的"まじんのかなづち"。

开启隐藏迷宫"追忆の回廊"后，针对这里只有BOSS且经验值皆为55555的特点，使用珍贵的道具"元气玉"，这样后续的10场战斗获得的金钱、经验值都能翻倍。只要玩家有实力击倒第一个区域的BOSS，反复出入迷宫即可令其复活从而快速练级。



最强装备

下面列出本作的最强装备以及获得方法，包括所需素材的入手方法也一并给出。由于"龙神"系装备需要完成难度极高的龙之试炼后才能获得，因此额外列出。"いにしえのロトの剑"为3DS版初回特典，并非所有玩家都能得到，故剑系给出排名前三的武器。

种类	名称	获得方法	数值
剑	龙神王のつるぎ	炼金：龙神のつるぎ＋はぐれメタルの剑	攻击力 137
剑	ロトのつるぎ	炼金：いにしえのロトの剑＋はぐれメタルの剑＋オリハルコン	攻击力 120
剑	はぐれメタルの剑	炼金：古びたつるぎ＋スライムのかんむり＋オリハルコン	攻击力 118
（素材）	龙神のつるぎ	报酬：通过龙之试炼	—
（素材）	いにしえのロトの剑	特殊：3DS 版初回特典	—
（素材）	オリハルコン	报酬：收集小徽章 83 枚；宝箱：神鸟の巣、暗黑魔城都市、奈落の祭坛、天の祭坛、追忆の回廊；掉落：暗黑の魔人（BOSS）、パンドラボックス（龙神の道出没）、メタルキング（龙骨の迷宫等地出没）	—
（素材）	古びたつるぎ	宝箱：トロデーン城、奈落の祭坛、追忆の回廊	—
（素材）	スライムのかんむり	宝箱：荒野の山小屋、三角谷、追忆の回廊；掉落：メタルキング（龙骨の迷宫等地出没）	—
枪	メタルキングのヤリ	宝箱：龙神の道、追忆の回廊	攻击力 120
回旋镖	メタルウィング	炼金：ウィングエッジ＋メタルキングのヤリ	攻击力 90
（素材）	ウィングエッジ	购买：サザンビーク城武器防具店 3800G	—
斧	はおうのオノ	宝箱：ライドンの塔北侧高台（需神鸟）、奈落の祭坛	攻击力 103
打击	はかいの铁球	报酬：收集小徽章 121 枚	攻击力 125
镰	ふんさいのおおなた	购买：三角谷武器店 29000G	攻击力 110
弓	オーディーンボウ	炼金：ビッグボウガン＋ケイロンの弓＋エロスの弓	攻击力 125
（素材）	ビッグボウガン	购买：三角谷武器店 28000G	—
（素材）	ケイロンの弓	宝箱：ライドンの塔；炼金：ちからの盾＋エロスの弓	—
（素材）	ちからの盾	购买：三角谷防具店 18000G；宝箱：パルミド	—
（素材）	エロスの弓	炼金：クロスボウ＋ガーターベルト	—
（素材）	クロスボウ	购买：パルミド武器店 1700G	—
（素材）	ガーターベルト	宝箱：トロデーン城、ベルガラック、女盗贼のアジト	—
杖	マジカルメイス	购买：レティシア杂货店 9000G；宝箱：レティシア西侧毒沼	攻击力 79
短剑	こおりのやいば	宝箱：药草园の洞くつ、暗黑魔城都市	攻击力 52
短剑	こあくまのナイフ	炼金：アサシンダガー＋あくまのしっぽ	攻击力 52
（素材）	アサシンダガー	炼金：イーグルダガー＋どくばり	—
（素材）	イーグルダガー	购买：サヴェッラ大圣堂武器店 3900G	—
（素材）	どくばり	购买：ベルガラック武器防具店 1900G	—
（素材）	あくまのしっぽ	购买：龙神族の里道具店 200G；宝箱：サザンビーク城、药草园の洞くつ、暗のレティシア西北	—
鞭	グリンガムのムチ	购买：ベルガラック赌场 200000 枚代币	攻击力 127
爪	オリハルコンのツメ	宝箱：追忆の回廊	攻击力 133
扇	カレイドスコープ	报酬：收集小徽章 108 枚	攻击力 108
甲	メタルキングよろい	炼金：はぐれメタルよろい＋スライムのかんむり＋オリハルコン	防御力 120
甲	龙神のよろい	报酬：通过龙之试炼	防御力 110
（素材）	はぐれメタルよろい	宝箱：龙神の道；购买：ベルガラック赌场 50000 枚代币	—
盾	メタルキングの盾	炼金：はめつの盾＋圣者の灰＋オリハルコン	防御力 65
盾	龙神の盾	报酬：通过龙之试炼	防御力 60
（素材）	はめつの盾	宝箱：暗の遗迹西南高台（需神鸟）、追忆の回廊；掉落：ヘルガーディガン（天の祭坛出没）	—
（素材）	圣者の灰	购买：龙神族の里道具店 300G、ベルガラック赌场 5000 枚代币；宝箱：暗の遗迹、神鸟の巢（里）、暗黑魔城都市、奈落の祭坛	—
盔	メタルキングヘルム	报酬：收集小徽章 90 枚；宝箱：追忆の回廊	防御力 55
盔	龙神のかぶと	报酬：通过龙之试炼	防御力 50

换装一览

换装要素是本作的一大亮点，3DS版又追加了不少服装，下面列出能够令角色外观发生改变的防具，包括所需素材的入手方法也一并给出。注意标有“套装”字样的防具，必须一套同时穿在身上才能实现换装。当然有些华丽的服装在数值方面撑不到后期，是选择美型度还是实用性，就由玩家自己斟酌了。



对应角色	换装防具	获得方法
主角	龙神のよろい（套装・甲）	参看“最强装备”列表
主角	龙神の盾（套装・盾）	参看“最强装备”列表
主角	龙神のかぶと（套装・盔）	参看“最强装备”列表
主角	メタルキングよろい（套装・甲）	参看“最强装备”列表
主角	メタルキングの盾（套装・盾）	参看“最强装备”列表
主角	メタルキングヘルム（套装・盔）	参看“最强装备”列表
主角	ゴシックコート（套装・甲）	报酬：照相任务印花 155 枚
主角	ゴシックミトラ（套装・盔）	购买：ベルガラック赌场 25000 枚代币
ヤンガス	したっぱベスト（套装・甲）	炼金：バンデットメイル＋布の服＋サンゴのかみかざり
ヤンガス	したっぱずきん（套装・盔）	炼金：バンダナ＋怒りのタトゥー
（素材）	バンデットメイル	购买：レティシア杂货店 13000G
（素材）	布の服	购买：トラペッタ道具店 30G
（素材）	サンゴのかみかざり	购买：ベルガラック武器防具店 950G
（素材）	バンダナ	购买：船着き场道具店 45G

对应角色	换装防具	获得方法
（素材）	怒りのタトゥ－	购买：サザンビ－ク城集市 2400G；宝箱：海边の教会西侧
ゼシカ	しんぴのビスチエ	炼金：あぶないビスチエ＋ひかりのドレス
（素材）	ひかりのドレス	炼金：スパンコ－ルドレス＋まもりのルビ－＋金のブレスレット
（素材）	スパンコ－ルドレス	购买：ベルガラック赌场 3000 枚代币；宝箱：ベルガラック的ギャリング府邸
（素材）	まもりのルビ－	购买：サザンビ－ク城集市 3100G
（素材）	金のブレスレット	购买：サザンビ－ク城集市 350G
ゼシカ	クラシックブレザ－（套装・甲）	报酬：パルミド黑市商人用“プリンセスロ－ブ”交换
ゼシカ	インテリめがね（套装・饰品）	购买：サザンビ－ク城集市 2700G
（素材）	プリンセスロ－ブ	炼金：天使のロ－ブ＋金のロザリオ＋ひかりのドレス
（素材）	天使のロ－ブ	炼金：みずのはごろも＋マジカルスカ－ト
（素材）	みずのはごろも	购买：三角谷道具店 14800G
（素材）	マジカルスカ－ト	炼金：とうぞくのこしみの＋マジカルハット＋マジカルメイス
（素材）	とうぞくのこしみの	购买：トラペッタ防具店 35G
（素材）	マジカルハット	购买：サザンビ－ク城集市 2700G
（素材）	マジカルメイス	购买：レティシア杂货店 9000G
（素材）	金のロザリオ	购买：サヴェッラ大圣堂道具店 500G
ゼシカ	まじょっこスカ－ト（套装・甲）	炼金：マジカルスカ－ト＋こあくまのナイフ＋おかしな药
ゼシカ	まじょっこハット（套装・盔）	炼金：マジカルハット＋知力のかぶと＋おかしな药品
（素材）	こあくまのナイフ	炼金：アサシンダガ－＋あくまのしっぽ
（素材）	おかしな药	炼金：せいすい＋こうもりの羽＋うしのふん（3 个皆为常见素材）
（素材）	知力のかぶと	购买：三角谷防具店 13000G
ゼシカ	シャイニ－チュチュ	炼金：スパンコ－ルドレス＋おどりこの服＋命のブレスレット
（素材）	命のブレスレット	炼金：命の指轮＋金のブレスレット
（素材）	命の指轮	宝箱：ライドンの塔
（素材）	金のブレスレット	购买：サザンビ－ク城集市 350G
ゼシカ	まほうのビキニ	购买：リブルア－チ防具店 13800G
ゼシカ	バニ－ス－ツ（套装・甲）	报酬：通过斗技场 F 级比赛
ゼシカ	うさみみバンド（套装・盔）	炼金：ヘアバンド＋うさぎのしっぽ
ゼシカ	あみタイツ（套装・饰品）	报酬：收集小徽章 25 枚
（素材）	ヘアバンド	购买：船着き场道具店 150G
（素材）	うさぎのしっぽ	购买：サザンビ－ク城集市 50G；宝箱：ドニの町西侧
ゼシカ	おどりこの服	购买：パルミド防具店 1300G
ゼシカ	ゼシカの普段着	宝箱：リ－ザス村ゼシカ房间的衣柜
ゼシカ	あぶないビスチエ	报酬：收集小徽章 99 枚；宝箱：天の祭坛
クク－ル	バトラ－ス－ツ	报酬：通过斗技场 SS 级比赛
クク－ル	白波の装	炼金：みずのはごろも＋红莲のロ－ブ＋月のおうぎ
（素材）	红莲のロ－ブ	炼金：けんじゃのロ－ブ＋まほうのせいすい＋ヌ－ク草
（素材）	けんじゃのロ－ブ	炼金：まほうの法衣＋インテリハット；宝箱：法皇の馆
（素材）	まほうの法衣	购买：サザンビ－ク城武器防具店 4400G
（素材）	インテリハット	炼金：マジカルハット＋インテリめがね
（素材）	まほうのせいすい	购买：三角谷道具店 300G、パルミド赌场 100 枚代币
（素材）	ヌ－ク草	宝箱：神龙族の里；从药师グラッド处得到
（素材）	月のおうぎ	炼金：星のおうぎ＋まんげつのリング＋金のロザリオ
（素材）	星のおうぎ	炼金：レインボ－ファン＋はりきりチ－ズ＋银のかみかざり
（素材）	レインボ－ファン	购买：三角谷武器店 7600G
（素材）	はりきりチ－ズ	炼金：激辛チ－ズ＋こごえるチ－ズ＋岩盐（3 个皆为常见素材）
（素材）	银のかみかざり	购买：サザンビ－ク城武器防具店 1450G
（素材）	まんげつのリング	炼金：金の指轮＋どくがのナイフ
（素材）	金の指轮	购买：サザンビ－ク城集市 2000G
（素材）	どくがのナイフ	购买：パルミド武器店 950G
（素材）	金のロザリオ	购买：サヴェッラ大圣堂道具店 500G
ゲルダ	チャイナドレス	报酬：收集小徽章 133 枚
ゲルダ	くノ一装束（套装・甲）	报酬：照相任务印花 208 枚
ゲルダ	くノ一のハチガネ（套装・盔）	炼金：アイアンヘッドギア＋しっぷうのバンダナ
（素材）	アイアンヘッドギア	购买：オ－クニス防具店 5500G
（素材）	しっぷうのバンダナ	炼金：バンダナ＋はやてのリング
（素材）	はやてのリング	购买：パルミド赌场 1000 枚代币；宝箱：アスカンタ城西北、圣地ゴルド东南、オ－クニス西南
ゲルダ	キャプテンクロス（套装・甲）	报酬：照相任务印花 180 枚
ゲルダ	キャプテンハット（套装・盔）	掉落：キャプテン・クロウ（BOSS）
モリ－	道化の衣装	报酬：收集小徽章 107 枚

魔物出没一览

最后给出所有魔物同伴的出没地点，部分怪物的出没与昼夜时间以及玩家通过的斗技场大赛等级有关。初次击败这类头上有双剑标志的敌人时，它们会掉落金、银、铜任意一种魔物币，可用来卖钱。击败后没有加入队伍的魔物，或是从队伍中开除的魔物，次日都会重新在地图上出现。

名字	系统	种族	出没场所
スラリン	スライム	スライム	トロデ－ン城南侧
プルッピ	スライム	スライム	ライドンの塔西北的山丘
アキ－ラ	スライム	スライム	レティシア西南（需通过 D 级大赛）
ピエ－ル	スライム	スライムナイト	泷の洞くつ附近的树林

名字	系统	种族	出没场所
ホイミン	スライム	ホイミスライム	リ－ザス像の塔西南海边的沙滩
ゆうぼん	スライム	キングスライム	サザンビ－ク西南的湖边
ベホップ	スライム	ベホマスライム	リブルア－チ北侧的树林（需通过 F 级大赛）
メタぞう	スライム	メタルスライム	トラペッタ到リ－ザス村之间的关所附近（需通过 F 级大赛）
はぐりん	スライム	はぐれメタル	マイエラ修道院西方的孤岛（需通过 B 级大赛）
マツハ	スライム	はぐれメタル	世界地图西南被放大镜图标遮挡的孤岛（需通过 B 级大赛）
スマイル	スライム	メタルキング	トロデ－ン城南的湖边（需通过龙の试炼）
ドランゴ	ドラゴン	バトルレックス	トラペッタ西北悬崖
でんすけ	ドラゴン	デンデン龙	トロデ－ン城西南洞穴的南侧出口、再往西南直至海岸尽头
ファッツ	ドラゴン	リザ－ドファッツ	三角谷西侧的树林（通关后）
ドラキチ	鸟	ドラキ－	泷の洞くつ南（夜晚）
ラッキ－	鸟	ドラキ－	ふしぎな泉北侧树林
すぎやん	鸟	ドラキ－	神鸟の巢东侧高台（夜晚、需神鸟、通过 B 级大赛）
メッキ－	鸟	キメラ	サザンビ－ク城北的瀑布附近
ウコッケ	鸟	チキンドラゴ	ベルガラック东北的桥梁附近（白天）
ホ－クル	鸟	エビルホ－ク	ふしぎな泉东侧高台（通关后、需神鸟）
ジョ－	物质	さまようよろい	マイエラ修道院通往旧修道院迹地的路上
ゴレムス	物质	ゴ－レム	船着き场东南山坡上的废墟
バックル	物质	ひとくいばこ	トロデ－ン城西南
ハルカン	物质	おどる宝石	マイエラ修道院西侧的孤岛
マオ－ル	物质	わらいぶくろ	沙漠の教会西海岸
ユ－ガ	物质	スト－ンマン	暗の遗迹所在的岛屿西侧高台（需神鸟、通过 B 级大赛）
ゴルドン	物质	ゴ－ルドマン	圣地ゴルド所在的岛屿（白天）
アポロン	物质	うごくせきぞう	圣地ゴルド所在的岛屿（需通过 D 级大赛）
クラ－ク	ゾンビ	ぼうれい剑士	通往愿いの丘的河岸边道路（夜晚、需通过 F 级大赛）
スミス	ゾンビ	くさった死体	剑士像の洞くつ西侧的毒沼中
すけさん	ゾンビ	がいこつ	暗の遗迹所在的岛屿中央
ハルク	ゾンビ	ヘルクラッシャ－	暗の遗迹所在的岛屿西侧（需通过 B 级大赛）
エ－スケ	ゾンビ	しにがみきぞく	暗の遗迹所在的岛屿东侧（需通过 D 级大赛）
デュ－ラ	ゾンビ	デュラハ－ン	ライドンの塔西北洞口附近（通关后）
フレイン	エレメント	フレイム	龙骨の迷宫入口附近
いっつん	エレメント	フレイム	沙漠の教会东南（需通过 D 级大赛）
ブリザド	エレメント	ブリザ－ド	オ－クニス东北
まっつん	エレメント	ブリザ－ド	药草园の洞くつ附近（需通过 D 级大赛）
プチノン	水	プチア－ノン	女盗贼のアジト东南海边的沙滩
エビ－ラ	水	エビラ	アスカンタ城南侧海岸
マリン	水	マリンフェアリ－	レティシア西侧的孤岛
ミネラル	水	わかめ王子	サザンビ－ク东南沙滩（需乘船）
リ－	水	オクトセントリ－	サザンビ－ク东南沙滩（需乘船）
うっし－	兽	あばれうしどり	リザ－ス村东侧
レスラ－	兽	かくとうパンサ－	世界地图西南被放大镜图标遮挡的孤岛（需通过 D 级大赛）
ラモッチ	兽	キラ－スコップ	モグラのアジト入口附近
モヒカン	兽	モヒカント	女盗贼のアジト西山峦对面的半岛（需通过 F 级大赛）
ミャケ	兽	プリズニャン	女盗贼のアジト西山峦对面的半岛
コンガ	兽	コングヘッド	ラパンハウス西南
オ－クス	兽	オ－クキング	海边の教会南侧河流对岸
ゲレゲレ	兽	キラ－パンサ－	ラパンハウス东北（通关后、白天）
バハロ－	兽	バッファロン	レティシア东南（需通过 F 级大赛）
サシタル	虫	おおさそり	女盗贼のアジト西
ジンメン	植物	じんめんじゅ	ドニの町东南
ピ－チク	マシン	メタッピ－	トラペッタ东南的巨型参天大树附近
ロビン	マシン	キラ－マシン	オ－クニス西南
キラ－マ	マシン	キラ－マシン	オ－クニス西（白天、需通过 D 级大赛）
のっひ－	マシン	キラ－マシン	龙骨の迷宫南侧高台（夜晚、需神鸟、通过 B 级大赛）
ギガンツ	恶魔	ギガンテス	メダル王女の城西的沙滩（需通过 B 级大赛）
ギ－ガ	恶魔	ギガンテス	レティシア西的毒沼附近
レッド	恶魔	レッドテイル	パルミド西南山谷的宝箱附近
アモ－レ	恶魔	ウィッチレディ	剑士像の洞くつ西南的树林（需通过 F 级大赛）
リッチ－	恶魔	夜の帝王	女盗贼のアジト西方的孤岛（夜晚）
スカ－ル	恶魔	スカルライダ－	龙骨の迷宫东南的沙漠边缘（需通过 D 级大赛）
ボス	恶魔	ボストロ－ル	暗の遗迹所在的岛屿西侧高台（需神鸟）
サイップ	恶魔	サイクロプス	三角谷东侧的树林
アクデン	恶魔	ア－クデ－モン	三角谷西侧的桥梁附近
サンタン	恶魔	サンダ－サタン	ライドンの塔附近树林（需通过 A 级大赛）
だんきち	怪人	ダンビラム－チョ	サザンビ－ク城东南海岸尽头
リリッピ	怪人	リリパット	トラペッタ西南吊桥附近（白天）
ブラウン	怪人	ブラウニ－	船着き场东侧的山道间
ナオピイ	怪人	アロ－インプ	川沿いの教会西北两山间的树林
ヨシキィ	怪人	パペットこぞう	トロデ－ン城东侧
ウルどん	怪人	オ－シャンクロ－	トラペッタ东北的孤岛（需通过 F 级大赛）
バサマン	怪人	バ－サ－カ－	愿いの丘东南的湖中孤岛
パ－ニ	怪人	笛吹き羊男	海边の教会西侧
タイ－チ	怪人	エリミネ－タ－	サザンビ－ク城西的道路附近（夜晚）
どくやん	怪人	どくやずきん	リブルア－チ北道路附近
ヒロミン	怪人	ド－ルマスタ－	レティシア东侧

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

新作拼盘

为追求"美之圣杯"，少女们勇闯迷宫！



PSV	RPG	角色扮演・迷宫探索
欧米伽迷宫		
オメガラビリンス		
D3 Publisher	日版	预定2015年11月19日

本作的故事以培育身心美丽的女性为目标的女校——"安贝丽露女学园"为舞台，是一款正统的"不可思议迷宫"类RPG。玩家要从成为同伴的女孩子中选出一人作为队长，然后挑选任意的同伴潜入迷宫，追求能实现任何愿望的"美之圣杯"。迷宫系统方面，敌人会和玩家同步展开行动；角色们在经过战斗后能提升等级，但是离开迷宫时就会变回1级；体力变成0时还会丢失持有的所有道具——这些都是"不可思议迷宫"类游戏的经典要素。而本作的特色系统则是"欧米伽力量"，在迷宫里打倒怪物时，角色就能得到由女子力具现化而成的"欧米伽力量"，一旦积蓄这种特殊力量，不仅角色的胸部会变大，能力值也会得到提升。当角色胸围升至极限时，就能进入大幅提升能力值的"发胸模式"，在战斗中显示的角色特写也会反映出胸围的变化，可谓福利满满。一般游戏中的武器、盾等装备在本作中用内衣代替，如果把特定的内衣搭配起来还能发挥特殊的效果。在推动故事发展时，会发现部分登场角色被BOSS囚禁，这时候就要利用触摸屏驱除怪物与障碍物，拯救被囚禁的少女！当然触摸的时候不要摸到一些不应该摸的地方喔。在角色强化方面，迷宫里可以入手一种叫"闷绝香"的道具，一旦使用角色们就会进入兴奋状态，利用触摸来给她们注入欧米伽力量后就能提升女孩子的能力值！

（文：果汁）



▲少女们为了各自不同的梦想去追求圣杯。



▲正统的迷宫 RPG，探索行动都会显示到信息栏里。

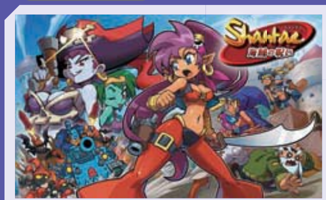

▲华丽的技能必不可少！


▲收集迷宫里散落的装备吧！


▲能够提高角色能力值的福利模式。

光盘 POCKET HALO 视频收录

桑塔的冒险在任系掌机上继续!



3DS | ACT 动作

桑塔和海盗的诅咒

シャンティ -海贼の咒い-

Intergrow | 日版 | 预定2015年11月19日

由WayForward开发的“《桑塔》系列”算是有一定历史的ACT，在GBC和NDS平台都曾留下过足迹。《桑塔和海盗的诅咒》于2014年在北美发售后受到了欧美媒体的一致好评，各平台累计下载量突破百万。如今这款作品也将发行日版，让更多的玩家有机会接触和了解本作。

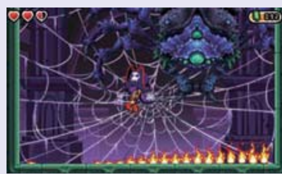
剧情中桑塔失去了精灵能力，在老对手莉丝琪的帮助下，她需要利用丰富的道具攻克难关，解除海盗的诅咒。本作与以往的最大区别是桑塔无法使用魔法能力，取而代之的是能使用各种海盗道具，比如手枪可以远程攻击或击打机关，海盗帽可用来乘风滑行，弯刀能够破坏挡路的障碍物，靴子的蓄力冲刺可助主角冲破墙壁等等。通关后解锁的“海盗模式”可以让主角在拥有所有海盗道具的状态下开始游戏，挑战快速通关的极限时间。顺带一提，系列最新作《半精灵英雄》在众筹的帮助下已经顺利开发，预定于今年圣诞期间登陆包括PSV在内的各大平台。（文：苍穹）



▲角色插画由矢部诚绘制，相比 NDS 上的前作进步许多。



▲用马尾辫攻击是主人公桑塔的标志性动作。



▲迎战巨大型 BOSS——可爱的画风背后是硬派动作玩法。

破晓亦是除魔之时



PSV | RPG 角色扮演

魔都红色幽击队 破晓 特约版

魔都红色幽击队 Daybreak Special Gigs

Arc System Works | 日版 | 预定2015年11月26日

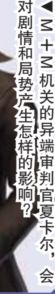
2014年发售的《魔都红色幽击队》讲述了主人公加入夕隙社，与同伴们一同在东京除灵的故事。本作作为其强化版，对原有的13话剧本进行了修改，还新增了5话容量的“破晓剧本”，来弥补前作中部分同伴戏份过少的问题。新剧本中还有一个神秘角色“夏卡尔”，身处第三势力、妨碍夕隙社进行除灵的他，其真实身分和目的都是本作的一大看点。

游戏的战斗部分十分有特色，可以事先在战场布置陷阱限制幽灵行动，而且在战斗中还需要预测对方的动作来进行攻击。鉴于该系统上手比较困难，本作为几乎每一种机能都设置了教学，让玩家在与同伴的交流中逐渐熟悉操作。此外战斗部分也有一些调整，比如系统会在战前事先为玩家设置好适合当前战斗的陷阱，在战斗中可以一直行动直到耗尽AP，以及加入了角色站位对敌我伤害的影响等等，让游戏的策略性更上一层楼。（文：虫无兮）



▶事先设置好陷阱的功能可以为玩家省去不少工夫，喜欢挑战的玩家也可以简单地将其全部撤走。

▲前作中最后加入的音江没有独立剧情，期待在本作中见到其不为人知的一面。



◀M+M机关的异端审判官夏卡尔，会对剧情和局势产生怎样的影响？

目标是顶级偶像！



3DS | SLG | 模拟·育成

偶像活动 我最棒的舞台

アイカツ！My No.1 Stage!

BNE | 日版 | 预定2015年11月26日

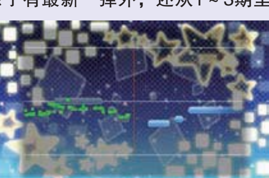
以成为顶级偶像为目标的“《偶像活动》系列”即将在3DS平台推出最新作。本作的主模式为“顶级偶像之路”，玩家需要选择自己喜欢的角色，通过各种偶像活动来提高人气，人气提高后不仅自己的粉丝能增加，还会遇到别的偶像，通过同台演出或舞台对决的方式还可以让其成为同伴，从而获得更多的工作机会。偶像活动的核心为舞台演出，演出以音乐游戏的方式进行，游戏中收录了16首歌曲，包括在10月开播的动画版主题曲，服装方面除了有最新一弹外，还从1～3期里选出580种以上的服装供玩家选择。本作增加了新模式“偶像卡拉OK”，正如其名玩家可以在游戏中唱卡拉OK，并且这个模式和一般的卡拉OK一样搭载了音调对比和打分等机能，可以让玩家体验真实唱K般的感觉。（文：乌冬）




▲游戏开始后要先在21位偶像中选择自己的角色。



▲唱歌跳舞是偶像的本职。




▲和真实卡拉OK一样的音调对比画面。

信赖与背叛的“苏生”之行



PSV | RPG | 角色扮演

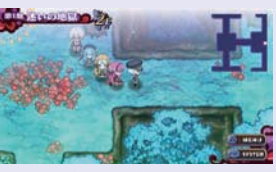
半罪少女2

クリミナルガールズ2

日本一Software | 日版 | 预定2015年11月26日

《半罪少女》虽然游戏内容大打性感路线擦边球，但独树一帜的战斗系统使其作为RPG还是拥有不错的完成度，如今系列第二作也将登陆PSV平台。2代的故事梗概与初代相似：在现世注定会犯罪，然而却因为各种原因在犯罪之前就幼年早逝、堕入地狱的少年少女们，被称为“半罪人”。他们会在地狱之塔中接受名为“苏生”程序的试炼，只要平安到达塔顶，就能洗清身上潜藏的犯罪因子并在现世复活。主人公是负责指导并带领半罪人完成这项试炼的教官，然而在本作中，原本配给主人公管理的半罪人名额只有6名少女，却不知为何出现了神秘的第7人——真正的“罪人”。一场信赖与猜忌的试炼之行就此展开。

本作保留了通过迷你游戏进行的“惩戒”系统，并且追加了“多人同时惩戒”要素。通过惩戒逐渐习得上级技能，并在战斗中由少女们提议、主人公作为教官采纳后发动攻击的基本战斗系统亦完全得到继承，并且还追加了战斗中的“指导”系统，可以对少女们的干劲高低产生影响，将少女们的属性暂时变更为“S”或“M”，目前两种属性的详细效果暂未公布。（文：白菜）



▲地狱之塔每一层都是不同主题的迷宫，要攻克不同的谜题才能前进。



▲技能表上有S和M属性对应的技能，推测是进入该属性后才能使用对应的技能。



▲作战战术提议界面，玩家要从中选择本回合希望执行的战术。

定制你的船只，驶往未知的天际！



PSV | A・RPG 动作角色扮演
翔船Q
エアシップQ
Cygames | 日版 | 预定2015年11月19日

由Miracle Positive开发的新作《翔船Q》可以算是日本首个本土制作的沙箱式A・RPG，可爱有趣的角色与简单易懂的操作是它最大的卖点。游戏讲述了一对因魔女诅咒而变成猫的姐弟为了夺回原本的身姿，同心协力制作出能够翱翔天际的“翔船”，展开寻找罪魁祸首的冒险故事。作品中的角色与场景皆为复古的点阵图风格，色调与细节上不失其独特的可爱要素，角色甚至能够展露出许多不同的动作与表情。为了在这个广阔的沙箱世界中寻找魔女，姐弟俩需要自己动手准备“翔船”，这也是本作的核心内容。玩家通过挖掘与创作，即可随心所欲地自由设计出充满个人风格的船只，再加上简单的操作系统与亲切的游戏提示，相信将会是一款老少咸宜的作品。此外，本作还搭配通信模式，分为协力与对战两种，是要并肩战胜敌人还是来一场热血的友情之战，选择权尽在你手中。

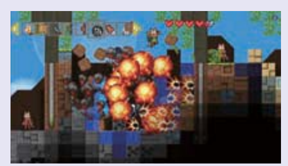
（文：古林）



▲点阵风格的画面却能拼凑出相当复杂的场景。



▲充满玩家个性的“翔船”。



▲通信模式中，还可以与同伴并肩作战。

光盘视频收录 POCKET HALO

揭发伪现充们的谎话，都给我爆炸吧！



PSV | AVG 文字冒险
Net High
ネットハイ
Marvelous | 日版 | 预定2015年11月26日

20XX年，政府经营了名为“推衣特（ツイイッタ－）”的社群网站，还向每个人配送了专用手机，打算以粉丝数量来决定每个国民的福利，创造出全民现充的时代。于是造成了粉丝数量不够的非现充被鄙视，以及用大量虚伪数据营造出自身高大上形象的“伪现充”横行的社会现象。在这样黑暗的社会中，一名叫“俺氏”的非现充站了起来，向这不公平的世界展开了反击！

游戏的主旨在于在网络上揭发伪现充的谎话，让这些借着虚伪数据建立起来的威信欺负弱小之人的真面目公诸于世，侧面揭露这个时代的弊端。剧情对话中的伪现充角色的形象都是在网络上建立起来的伪造形象，当他们被揭发谎言后，真正的形象就会暴露出来。揭发的流程共有两步——先通过各种手段在网络上收集伪现充的情报，然后再和他/她在网络上正面对决！对决情况会在网络上直播，获得点赞数多的一方获胜。

（文：昴星团）





▲对决开始！男女老少、走过路过的都来点个赞吧。



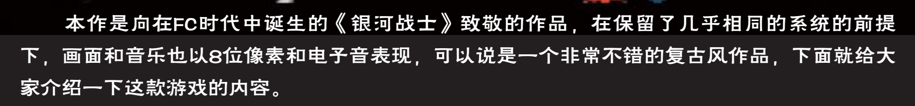
▲在网络上收集对手的信息。

▲揭发谎言后，伪现充的现实姿态暴露无遗，简直大快人心。

XEODRIFTER

文 昴星团　美编 sienna

ACT	动作	
PSV	银河漂流者 Xeodrifter	
Renegade Kid	港版	2015年9月1日
无对应周边	1人	80港币



本作是向在FC时代中诞生的《银河战士》致敬的作品，在保留了几乎相同的系统的前提下，画面和音乐也以8位像素和电子音表现，可以说是一个非常不错的复古风作品，下面就给大家介绍一下这款游戏的内容。



游戏玩法

作为一个复古风的2D横版动作游戏，游戏的玩法也很自然地采取了经典的“一路杀敌直冲BOSS”的模式。游戏的剧情讲述了在宇宙中航行的一个飞船发生了故障，只能在四个星球之间小范围地移动，玩家要作为飞船的驾驶员，登陆这四个星球并寻找能修复飞船的能量水晶，最终脱离这个地方。

游戏的关卡虽然只有4个，但可以在它们之间自由往返；BOSS则有8个，每打倒一个BOSS就能获得一项能力，在拿到新的能力后还能开拓其他关卡的新区域，以前往下一个BOSS的所在地。

游戏操作

关卡选择界面

操作	说明
方向键/左摇杆	变更飞船前进方向
×	移动飞船
○	登陆星球
触摸屏幕	进入暂停界面

关卡内操作

操作	说明
方向键↑/左摇杆↑	互动（飞船内可用）
方向键←→/左摇杆←→	人物移动
方向键↓/左摇杆↓	趴下
□	射击（长按即可连射）
×	跳跃/确认
○	取消
Select	更改画面比例
Start/触摸屏幕	进入暂停界面

能力相关

能力名称	操作
潜水能力	在水中↓+○
平面位移	△
冲刺能力	←或→+○
火箭能力	↑+○
相转移能力	L/R

游戏界面



冒险界面



❶ 进入关卡
❷ 存档点
❸ 返回关卡选择界面
❹ 人物HP



暂停界面



❶ 太阳炮开关
❷ 武器强化点数项目
❸ 关卡地图
❹ 技能列表
❺ 暂停菜单

由上往下分别是：继续游戏、音乐开/关、音效开/关、回到标题菜单。



存档机制

游戏的可存档地点只有两种：飞船内、BOSS房间前。所以在到达这两种地点前一旦死亡，那么之前的冒险就会前功尽弃。到达BOSS房间门前系统会自动存档，不像在飞船内那样需要和存档点互动。

生命上限道具/武器强化点数

在关卡中的某些位置，能收集到生命上限道具/武器强化点数。生命上限道具顾名思义，而且收集到的瞬间HP会回满；武器强化点数在游戏中最多能收集12点，可在暂停菜单中自由分配武器的强化项目。



生命回复道具

除了用存档点回复HP外，人物在关卡中只能通过拾取回复道具（包括生命上限道具）补充HP，而回复道具只会出现在隐藏地点、BOSS房间门前和BOSS战中，所以平时冒险的时候要注意自己的血量。



关于平面位移



在关卡中，能看到部分场景的背景中似乎也有空间和敌人，在得到平面位移能力后就能进入，不过要注意位移前后的位置完全平行，所以有时候要位移到背景中，必须跳到背景的平面处进行位移。



关于冲刺

获得冲刺后，人物不仅能够快速移动，还能冲刺通过有溶解液（粉红色液体）的地形，后期会出现要求在溶解液上冲刺并位移才能顺利通过的地点，如果在冲刺中直接位移就会让冲刺停止导致自己受伤，这个时候需要在冲刺中跳起再进行位移，才不会让冲刺停下。另外冲刺中按方向键↑或↓也能取消冲刺。

关于太阳炮

得到太阳炮后需要在暂停菜单中开启才能使用，长按射击即可发动蓄力子弹，能够破坏关卡中的黑色砖块，BOSS的防护罩技能也可以用该技能的最大蓄力一招击破。

武器强化点数项目

在暂停界面中，武器强化点数项目从左到右依次为：子弹速度、子弹攻击力、子弹射速、散射轨道、曲线轨道。点数可以随意增减，所以不用担心加错。一般推荐加子弹攻击力和子弹射速，这样对于讨伐后期的BOSS和敌人更有效率。

全地图收集



超简易流程攻略

游戏流程只给了玩家一条路线，因为在没有按照顺序拿到下一个能力前，就无法前往更后面的关卡区域，只有按照以下路线才能够见到最终BOSS。

星球1（潜水能力）→星球4（平面位移能力）→星球1（冲刺能力）→星球2（火箭能力）→星球4（太阳炮）→星球3（相转移能力）→星球3（最终BOSS）



简易BOSS攻略

游戏中的BOSS们除了颜色外，样子、招式甚至战斗场景都完全一致，但招式种类会随着攻略顺序逐个增加，也就是说每个BOSS都具有之前所有BOSS的招式，而且还会有一个新招，下面就一一介绍所有招式的攻略方法。



基本招式

跳跃

　　趴下后跳跃到场地另一侧。看到趴下的准备动作后立即走到场地中间即可。

冲刺

　　往后缩，再横冲到场地另一侧。把握好时机直接跳跃越过即可。

回复

　　移动到背面场景的正中央，然后从上方会掉落数个回复道具，吃掉后回血。这些回复道具是可以用子弹破坏的，破坏后再获得就可以给我方补充 HP。

散射子弹

　　往前方三个方向各吐出一发子弹。子弹的飞行速度较慢，有时候会连射，只要原地趴下即可避开。

进阶招式

蓄力射击

　　跳到背面场景的正中央进行蓄力并发射黑色能量块，然后黑色能量块会在表面场景中随机落下。在用完这招后，如果玩家也处于背面场景，BOSS 会以超快的速度对玩家发动连续重压，直到玩家回到表面场景中，所以得到平面位移能力后，跳到背面场景的时间不要太长。

防护罩

　　跳到空中并用蓝色的防护罩包住自己，若玩家在表面场景则会一边吐出子弹一边往玩家的方向靠近，若玩家在背面场景则会对背面场景使用蓄力射击。使用蓄力射击时，BOSS 一定会回到表面场景的正上方发射，可以利用这一点表背切换来消耗它使用防护罩的时间。在得到太阳炮后，用最大蓄力可以一招击破防护罩，直接破招。

溶解地形

　　以超快的频率撞击表面场景的地面后转移到背面场景，此时表面场景中会出现溶解液覆盖地板，只有转移到背面场景才不会受伤。BOSS 在背面场景中会慢慢地移动到玩家上方并使出重压，需要活用冲刺能力甩开 BOSS 的追踪。如果在冲刺时撞上墙壁就会产生大硬直，很容易被 BOSS 追击，这里建议在快冲到墙边时用向上射击的动作来取消冲刺，再掉头反复这个动作，这样能有效地甩掉 BOSS，还有可能让 BOSS 蹭几发子弹。

召唤小怪

　　召唤出小怪进行干扰。小怪的移动能力较差，基本上没什么威胁，但由于比较占场地，所以还是建议优先清理。



奖杯列表

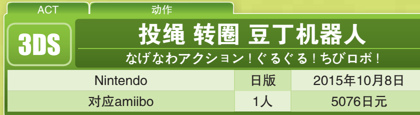
奖杯	名称	入手条件
铜杯	Submarine Power	获得潜水能力
铜杯	Plane Shift Power	获得平面位移能力
铜杯	Run Power	获得冲刺能力
铜杯	Rocket Power	获得火箭能力
铜杯	Solar Flare Power	获得太阳炮
铜杯	Phaze Power	获得相转移能力
铜杯	Explorer	探索全地图
银杯	Parametric	收集所有武器强化点数点数
银杯	Security Blanket	收集所有生命上限道具点数
银杯	Speedrun	系统时间一小时内通关，可通过手调时间实现
银杯	Snoozefest	无伤击败最终BOSS
铜杯	We're Sorry!	击败一只外星蝙蝠
银杯	Warp Drive Engage	游戏通关
铜杯	Breaker	破坏BOSS的防护罩
铜杯	Hacker	BOSS战中拾取回复道具
铜杯	Secret Stash	找到隐藏的回复道具



　　作为复古风格的动作游戏，本作的质量非常不错，刚上手的时候会让人觉得有些许难度，可到了后期角色发育完全后就非常简单了。关卡地图挺大，探索要素也很丰富，奖杯要求也很低，总体设定来说非常友好。

なげなわアクション！ぐるぐる！ちびロボ！

文 KUNIO 编 苍穹 美编 sienna



ACT	动作		
3DS	投绳 转圈 豆丁机器人 なげなわアクション！ぐるぐる！ちびロボ！		
Nintendo	日版	2015年10月8日	
对应amiibo	1人	5076日元	

《豆丁机器人》是由Skip为任天堂开发的游戏系列，这个仅有20余人的小公司创作的小机器人从2005年诞生至今已经经过了10个年头。作为系列十周年纪念，第五部作品《投绳 转圈 豆丁机器人》一改之前3D探索的游戏类型，采用了2D横版动作过关的形式。值得一提的是本作收录了100种现实存在的国外点心作为收集品，使得像笔者这样的吃货在攻关的过程中能够发现更多不一样的乐趣（笑）。



系统介绍



系列首次采用2D横版卷轴ACT的类型，游戏方式与FC经典之作《希魔复活》有很多相似之处。玩家需利用主角身后插头的诸如反弹、附着、抓取等多项功能，挑战外星人设下的重重考验，最后将到处夺取资源的外星人赶出地球，重新夺回地球的和平。

操作方法

按键	作用
滑杆	控制移动/调整角度
方向键	控制光标/微调角度
A	决定/跳跃/调查
B	取消/收线
X	快速投掷
Y	强力投掷（需要蓄力）
L	收线/取消蓄力
R	翻滚
START/SELECT	开启暂停菜单

游戏界面

❶ 电量槽：主角的电量槽即体力，会随着时间流逝慢慢减少。

❷ 豆丁机器人：游戏的主角，即玩家控制的角色。

❸ 携带中的道具：携带在身上、危急时刻能够发挥作用的道具。

❹ 关卡得分：在本关中获得的分数。

❺ 金币数：积累的金币总量。
❻ 收集品：显示本关收集品的收集情况。
❼ 电线长度：显示快速投掷以及强力投掷的电线长度。
❽ 飞船的储备电量：显示飞船的储备电量剩余情况。
❾ 暂停按钮：点击进入暂停界面。



暂停菜单



❶ 点心（おかし）：查看已收集到的点心。
❷ 换衣服（きがえる）：切换当前服装。
❸ 回家休息（ハウスで休む）：放弃当前关卡，回到飞船界面。
❹ 结束游戏（ゲ–ムをやめる）：放弃当前关卡，回到标题画面。
❺ 后退（もどる）：退出暂停菜单。
❻ 说明书：打开游戏内置电子说明书。

飞船界面



❶ 电梯（エレベ–タ–）：进入飞船2F，在持有与游戏同时发售的豆丁机器人amiibo的情况下，进行联动后可以解锁该区域。
❷ 个人电脑（ちびPC）：打开后一共分为四个功能，分别如下。
・路线情报（コ–スじょうほう）：确认每关收集品的回收情况。
・图鉴（ずかん）：确认收集到的零食以及废品。
・商店（ショップ）：购买游戏中使用的各类道具。
・服装密码（きぐるみナンバ–）：输入解锁本关特定服装的密码。
❸ 插座（コンセント）：消耗飞船储备电量对主角的体力进行回复。
❹ 咚皮（トンピ–）：主角的伙伴，与之对话后可以进行amiibo的联动。
❺ 废品发电机（ゴミの发电机）：用于焚烧每关收集到的废品，并将其转化为电能储存在基地，供主角进行充电。
❻ 基地大门（とびら）：打开后进入飞船所停靠的关卡。

基本动作

本作灵活运用了电线和插头的特性，主角可以利用插头完成很多高难度动作，下面逐一介绍。

快速投掷：按X键进行快速投掷是主要的攻击手段，攻击范围视电线长度而定。

强力投掷：按住Y键进行蓄力，蓄力完成后可以调整投掷角度，投掷出的插头如果碰到不可破坏的表面会反弹，主要用于击破快速投掷无法破坏的砖块以及场景解谜，长度上

限为300cm。

附着：在电线长度允许的情况下，朝着橘黄色或者浅蓝色的墙壁上投掷插头，可以将插头附着在墙壁表面上。

飞跃：将插头附着在橘黄色墙壁上后，按A/X键可以飞跃到对应平台上。

悬挂&摆荡：将插头附着在橘黄色天花板上后，按A键/X键可以悬挂在半空中，之后左右晃动滑杆可以做出摆荡动作，用于飞跃平台或者解谜。摆荡时的电线长度视快速投掷的长度而定。

抓取：将插头插到某些带有插座的物体上可以抓取它们，抓取中进行投掷还可以将其丢出去。

滑行：在跳跃过程中按住X键，主角能进行短距离的滑行，以此通过某些需要连续摆荡、或者普通跳跃到达不了的场景。

翻滚躲避：可以令主角钻到某些狭小的洞口中，或者灵巧地避开以普通移动来不及躲避的伤害。



过关结算

每次过关后都会进入一个打飞碟的环节，三种飞碟分别代表之后转盘环节的尝试次数，金飞碟为3次，银飞碟为2次，铜飞碟为1次。需要注意的是，打飞碟开始后10秒金飞碟就会消失，银飞碟的消失时间为20秒，想要以金飞碟为目标的话就要抓紧了。



结算画面中除了会对关卡内收集品的收集情况进行统计之外，还额外设置了三个奖牌，获得条件分别为：①不使用携带道具过关；②没有退回过检查点；③没有受到任何伤害。喜欢挑战的玩家不妨以此为目标挑战一下自己。



在开始下一关之前，需要通过转动转盘来决定地图中前进的步数，在转盘转动后按下确定的瞬间，指针所指数字就是最后的结果，需要眼疾手快。如果对自己的反应力没有信心的话，可以花费金币在商店里购买对应数字的部分，在转盘上代替原有的数字。









游戏元素



场景要素

要素	图例	说明
砖块		关卡中的主要障碍物，不同的符号代表不同的击碎方式。○代表可以用快速投掷击碎，圆圈个数代表快速投掷的攻击次数；×代表只能用强力投掷击碎；爆炸符号代表必须使用炸弹将其炸碎
橘黄色墙壁		将插头附着在上面可以进行飞跃或摆荡
浅蓝色墙壁		将插头附着在上面可以启动某些机关
叹号箱		用插头拉开后可以获得道具
插座		消耗飞船储备电量回复主角的体力
自动贩卖机		购买可携带道具
火焰插座		充电后使主角在短时间内获得火焰能力，可以融化橡胶以及冰块
冰冻插座		充电后使主角在短时间内获得冰冻能力，可以冻结水面以及岩浆，冻住的水可以用插头破坏
检查点		掉入深坑后回到该位置，会将一切恢复到之前的状态
红色管道		将插头探入后可以勾出道具
蓝色管道		将插头探入后可以进入奖励关卡，成功后能获得收集品，如果挑战失败奖励关卡则会锁定，必须重启本关才可以重新挑战
定时平台		当主角站到上面数秒后平台就会下落
移动平台		当主角站到上面后，平台会朝着规定的方向前进
数字平台		激活开关后必须按照平台所示的数字行进，如果踩错则会受伤
门/卷闸		将插头探入后，玩家倾斜主机即可开门进入下一个场景
废品		可被主角回收，作为飞船储能的燃料

道具

道具	图例	作用
蓝色能量球		最常见的能量球，依据标示数字增加强力投掷的电线长度
红色能量球		相对少见的能量球，依据标示数字增加快速投掷与强力投掷的电线长度
小型电池		用于回复主角体力，小号的可以回复200、大号的可以回复500
金币		游戏内的主要通货，用于购买商品
预备电池		商店中出售的快捷道具，当主角体力耗尽时自动回复50%的体力
喷气背包		商店中出售的快捷道具，当主角掉入深坑时自动将其送回平台

收集品

收集品分为三种：①星星金币、②小机器人、③点心。大部分在流程中可以得到，极少数会隐藏在关卡的某些地方，比如起点的左边、平台下方、隐藏的墙壁当中等等。本作的隐藏要素难度很低，仔细观察场景的构造就能够做到100%收集。



载具

在某些关卡中，主角能驾驶载具进行冒险，不同载具的特性也不尽相同。

热气球

移动速度：慢

耗电速度：快

热气球的移动方式为朝斜上方缓慢前进，操纵时可以通过摆荡来使气球的飞行高度下降，从而达到调整位置的目的。热气球飞行过高或者过低都会出现乌鸦，如果规定时间内无法回到正常位置，乌鸦会啄破一个热气球，当三个气球全部破裂后关卡失败。



滑板

移动速度：快

耗电速度：一般

滑板需要对其施加动能才可以前进，在行进过程中动能会逐渐损失，尤其以爬坡、跳跃等大动作损失量最大，下坡或者抓取橘黄色墙壁可以回复动能。在跳跃时会滑行得更远，能拾取普通跳跃无法获得的道具。当摔倒或者动能耗尽后关卡失败。



冲浪板

移动速度：快

耗电速度：非常快

冲浪板的速度分为三挡，每拾取一颗红球速度上升一档，只有三挡速度才可以使主角在斜坡上的跳跃高度达到最高。由于在前进的同时还要对牵引冲浪板的摩托艇进行充电，所以耗电速度非常快，错过一个补血道具基本上就很危险了。当主角的体力耗尽后关卡失败。



潜艇

移动速度：非常慢

耗电速度：正常

由于水中阻力的关系，潜艇在移动方面显得非常吃力，躲避攻击以及获取移动中的道具都需要拿捏好提前量。主角的插头在驾驶潜艇时被固定在了正上方，这使得主角可以抓取敌人发射的炸弹作为鱼雷发射出去，鱼雷的最大携带数量为 5 发。当主角的体力耗尽后关卡失败。



玩具的委托

刚收集到的点心在图鉴中是没有说明的，想要完成图鉴100%收集，就必须在每个大关中寻找隐藏在某个小关的玩具。找到玩具后它会描述某种点心的特点，并委托玩家找到这种点心，把相应的点心带给它才可以收集到详细的说明。



迷路的小外星人



在每个关卡中都有一处图腾柱，将该关卡完成一次后，再次进入可以在某处发现迷路的小外星人（如上图）。用插头抓取小外星人并将其带到图腾柱的位置，按住Y键不

停地旋转，它会发出求救信号（如下图）。将小外星人扔到赶来救援的飞碟上就可以把它送回家，玩家会得到宝箱作为谢礼，打开后可以得到金币或服装（后者几率较低）。



amiibo联动

如果持有与游戏同时发售的豆丁机器人amiibo，进入amiibo界面进行联动，可以开启体力上限提升1000的“黄金豆丁机器人模式”，以及解锁飞船2F的手办扭蛋机。




BOSS战详解

1-B 机械袋鼠（バビヨンハネッバ-）

第一阶段：主要攻击方式为蓄力大跳至玩家头顶后下砸，蓄力时间长，且下落前有长时间硬直，极易躲避。玩家可以使用快速投掷攻击BOSS造成伤害。

第二阶段：体力下降到一半后进入第二阶段。BOSS的下半身会变为普通攻击无法奏效的钢铁形态，基本攻击方式不变，但移动与蓄力速度变快，只有攻击上半身才能对其造成伤害。



2-B 机械法老蛇（シュシュメルビ-ム）

第一阶段：召唤四台炸弹机器人在半空盘旋，时不时对平台上的玩家发射子弹。BOSS自身主要以放射激光攻击，放射前地面上有明显的准星提示，可以用R键滚翻躲避。一定时间后BOSS会将飞行的炸弹机器人吸入口中，然后吐出并砸向玩家，但下落速度很慢，可以轻松躲避，玩家也可以抓取半空的炸弹机器人，再将其扔到BOSS口中造成伤害。

第二阶段：体力下降到一半后进入第二阶段，四台炸弹机器人变为抓取后有时间限制的型号，而且受伤后会变换所处位置，但基本战法不变。



3-B 机械鲸鱼（シズンド-ン）

由于本场战斗是在海底，需要操纵潜水艇，所以移动方面会有所限制。战斗开始时BOSS会率先发射若干水雷，取得有插座的水雷填充弹仓，然后用水雷攻击BOSS的红心位置。对方受伤两次后会离开版面发动

冲撞，在冲撞前有异样的水流作为提示，避开即可。之后立即离开先前躲避BOSS的位置，因为它会从版边缓缓退回，从顶部释放三枚散弹，紧接着是一波从尾部释放的脉冲攻击，切勿与其处在同一水平线，脉冲攻击结束后BOSS就会回到最开始的套路。

再对BOSS造成两次伤害后，它会退到背景中准备冲撞攻击。注意根据BOSS的走向进行躲避，冲撞攻击过后版面正上方会掉下若干石块，躲避完石块BOSS又会释放脉冲攻击，注意此次为连续两发脉冲，由于潜艇的移动有延迟，一定要算好提前量躲避。躲过这波攻击后，再攻击BOSS两次即可结束战斗。

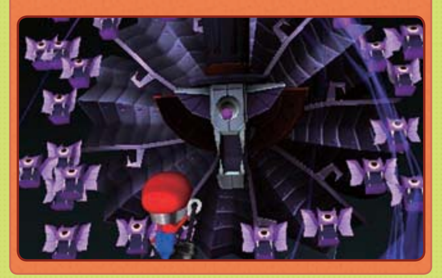


4-B 机械吸血蝠

（ドラキネ-ロ）

第一阶段：首先要将围绕在周围的杂鱼蝙蝠清除，才能对BOSS造成伤害。一段时间过后BOSS会垂直戳向玩家，顺利躲避后它会在地面眩晕数秒，可以利用此机会对BOSS造成伤害。

第二阶段：体力下降一半后进入第二阶段，在保留之前套路的基础上增加了两种新的攻击方式——①操纵四个一组的杂鱼蝙蝠飞向玩家，需要跳跃躲避；②口中喷射激光射线，在释放前需要长时间的瞄准，而且有喷射轨迹供玩家了解BOSS的攻击位置。



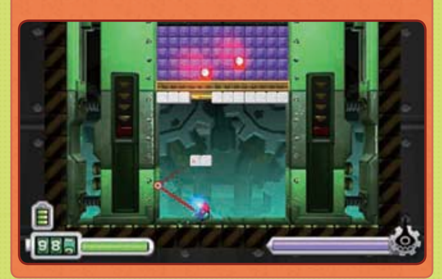
5-B 砖块矩阵

（クラフトヘッド）

严格意义上这个BOSS只有2点HP，攻击砖块包裹下的任意眼睛都能造成50%的HP损伤。

第一阶段：BOSS主体会缓缓下降并落下若干砖块，击碎砖块后能增加10～20cm的电线长度。在击碎砖块积累电线长度的同时要注意躲避，被砖块砸到会固定损失20cm的电线长度，建议将长度保持在170cm以上。当BOSS下降到一定位置就会停止下落砖块，并改变攻击方式，它会偏向版面的其中一边，并在一定时间后蓄力撞向另一边产生冲击波攻击玩家，冲击波弹道沿着地面前进，BOSS停留与蓄力时间相对较长，玩家大可借此机会蓄力瞄准对它的主体进行攻击。如果追求无伤，建议在BOSS出现蓄力动作时尽量不要进行攻击。清除主体上的蓝色砖块、攻击到BOSS的眼睛后进入第二阶段。

第二阶段：与前一阶段没有太大变化，惟一的区别是击破BOSS下落的砖块时，电线的长度增长从10～20cm减少为5cm。



6-B 异星母舰

（マザ-シップ）

第一阶段：BOSS会分别放出僚机与无人机攻击玩家，无人机的攻击方式为从背景中发动冲撞攻击，僚机的攻击方式为正下方机关枪连发。玩家可以抓取僚机，使用机关枪攻击飞碟玻璃窗和背景中的无人机。

第二阶段：体力下降1/3后进入第二阶段，BOSS会用底部的重力装置吸取玩家，然后用钢爪造成巨大伤害。在BOSS吸收前，用插头插在两边刷新的机械鼹鼠的鼻孔里就可以躲避。完成后回到初始流程，但与第一阶

段相比本阶段的无人机刷新数量增多，并且增加了一种体型更大的无人机。

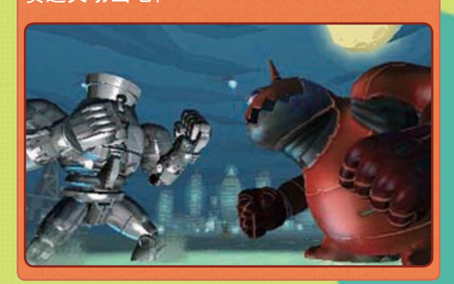
第三阶段：体力再次下降1/3后进入第三阶段，在第二阶段的基础上增加了一种球状无人机，会从背景中砸向玩家并形成两道冲击波，注意躲避。



6-S 异星机甲
（大宇宙人ロボ）

战斗开始前，需要花费2万左右的金币在商店购买巨大机器人的四个部件，部件齐全后，主角就会驾驶着它与最终BOSS在海湾进行最终决战。（《环太平洋》的既视感？）

驾驶巨大机器人时操作方式与平时不一样：滑杆的↑↓分别对应上段和下段防御，用于应对BOSS的上、下段攻击；A键为快速拳击，出拳快但是杀伤力较低；B/X键为蓄力攻击，虽然需要长时间蓄力，但是力量蓄满后的“幻之右勾拳”（笑）给BOSS带来的伤害绝对可观；Y键在防御住BOSS的攻击后可以将对方弹开，为玩家的蓄力争取时间。BOSS攻击方向并不是无迹可寻，当左手发光时说明它准备进行上段攻击，反之当右手发光就是下段攻击。看穿了这点之后最终BOSS也不外如是，击败它后就一起欣赏通关动画吧！



收集心得

收集品中的小小机器人在遇到玩家后会逃跑，注意不要让它跑到深坑或者岩浆中，可以用身体阻挡它的跳跃路线，击晕后再回收。

服装兑换码

关卡	兑换码
1-1	90841
1-2	31389
1-3	08201
1-4	28382
1-6	22801
2-1	87164
2-2	73396
2-4	65465
2-5	62985
2-6	53612
3-1	46177
3-2	11156
3-4	86229
3-5	53540
3-6	45379

关卡	兑换码
4-1	38655
4-2	49787
4-3	57749
4-5	15626
4-6	17855
5-1	78313
5-2	64387
5-3	35702
5-4	73231
5-6	76344
6-1	33215
6-2	38060
6-4	22399
6-5	19303
6-6	45522



任天堂制作人田边贤辅曾在访谈中表示“3DS上的本作是任天堂留给这个系列的最后机会”，这样的最后通牒无疑为这款十周年纪念作品蒙上了一分悲壮的色彩。从收录100种现实存在的点心，再到各种各样丰富的收集要素，让玩家似乎看到了制作小组向任天堂本部发出“老大不要放弃我，我还能再战十年！”的呼唤（笑）。就游戏素质而言，本作还算中规中矩，每一关都有各自的特点，轻松有趣的故事背景和丰富多样的元素，使得游戏的攻关过程充满乐趣，玩久了也不会感觉单调。而且难度方面比较亲民，即便初次尝试也可以毫无困难地通关。





S・RPG	S・RPG		
PSV	传颂之物 虚假的面具 うたわれるもの 偽りの仮面		
Aquaplus	日版	2015年9月24日	
对应PSV TV	1人	7344日元	

作为三部曲系列的第二作，《传颂之物 虚假的面具》肩负着承前启后的使命。本作在公布之后就一直处于FANS的关注焦点，剧情走向、大幅进化的画面和战斗系统、前作人物的登场情况，无一不是大家讨论的话题。游戏发售已经有一段时日，相信已经通关的玩家亦不在少数。本篇攻略将彻底解析游戏的系统，分析角色的定位，并提供主线流程与梦幻演武模式的推荐战术，希望能让玩家们对本作有更深的理解。另外攻略内截图均采用PS4版。

文 白菜　美编 Juxi

标题菜单



选项	作用
初めから	重新开始游戏
续きから	读取存档
中断デ－タから再开	读取战场中断存档
用语辞典	解释游戏中出现的名词和战斗系统
特典	欣赏 CG、音乐，通关后开放主要角色声优感言
设定	调整部分游戏设定
クロスセ－ブ	上传可与 PS4/PS3 共用的交叉存档

设定

设定分为“系统设定”（システム设定）与“战斗设定”（バトル设定）。系统设定是大部分文字冒险类作品中常见的选项，例如文本显示速度、快进设定等，这里略过不表。战斗设定直接影响本作的战斗系统，很有必要在此提及。



战斗设定（バトル设定）

ユニット操作方式： **オリジナル**为本作新开创的操作方式，系统会根据玩家光标所指定的位置，自动过滤出可执行的操作让玩家选择，习惯以后非常方便。**スタンダ－ド**为经典战棋类指令菜单选择方式，通过选择菜单中出现的指令来控制单位行动。小编推荐大家尝试**オリジナル**模式，非常爽快。

カメラ左右/上下： 设定调整水平视角时右摇杆的推动方向。

グリッド表示： 在战场上显示分格线。其实本作的战场格子非常好判断，显示之后比较影响美感，建议关闭（家用机版按下L3键可以快捷显示）。

简易ステ－タス表示： 在单位下方显示其属性、血量条和行动顺序。强烈建议开启。

行动顺の常时表示： 在画面左下方显示战场上全部单位的行动顺序条。强烈建议开启。未处于连击结果预测界面的时候，可以按下Select键开启/关闭。

泛用の演出速度： 影响移动等行动的演出速度。由于战场行动中按下R键可以加速，因此可以按照自己习惯的速度来调整。

连击の演出速度： 影响连击动画的演出速度。与泛用演出不同的是，连击动画中需要玩家进行连击环操作，因此建议速度调整为默认的标准，自行选择用R键加速。

早送りの表示： 开启后在按住R键快进时，画面右上角会出现快进标识。

连击の自动成功： 连击中不需要玩家操作，自动默认为最大限度连击。不过自动成功不会附带会心一击。建议平时关闭，仅在需要的时候，于连击结果预测界面中按下Select键开启。

连击时のカメラ自动补正： 进入连击动画演出时，镜头自动回归最佳角度。这个可以凭玩家喜好自行选择。

つぶやき表示： 显示战场上的字幕交流对话。对游戏没有实质影响，可以凭玩家喜好自行选择。





系统详解——AVG部分



游戏的流程可以大致上分为“AVG部分”和“SLG部分”两大块。在AVG部分中玩家欣赏剧情，等剧情发展到一定程度，就会自动进入战斗的SLG部分。在AVG部分中，除了固定剧情以外，玩家可以通过点击画面上的地点，自由选择支线剧情的触发顺序，不过这个顺序并不会对其他要素产生任何影响，而且也不会有错过后无法弥补的事件，因此完全可以随意。

而除去观看剧情外，在AVG部分按下Start键，可以打开剧情系统菜单。剧情系统菜单里可以选择“战斗回想”和通关后出现的“梦幻演武”，用以自由练级和赚取BP。战斗回想中可以选择的关卡为主线流程下已经打通的关卡，梦幻演武中可以选择的关卡为梦幻演武模式下已经打通的关卡。

AVG部分操作

按键	作用
方向键 / 左摇杆	选择触发支线剧情
○	阅读文本
×	隐藏文本框
□	–
△	自动阅读
L	进入履历模式 / 履历模式下文本倒退
R	【长按】文本快进 / 履历模式下文本推进
Start	打开剧情系统菜单

剧情系统菜单

选项	作用
セ－ブ	保存存档
ロ－ド	读取存档
タイトルへ戻る	回到标题画面
战斗回想	选择已完成的关卡再次挑战
梦幻演武	游戏本篇通关后开放的模式，已完成的关卡可在该项中自由挑战
用语辞典	解释游戏中出现的名词和战斗系统
设定	调整部分游戏设定

战斗回想/梦幻演武关卡选择界面



1	关卡选择
2	难度选择（梦幻演武模式下无此项）
3	关卡情报一览



难度选择

在本作的主线关卡中可以选择普通难度和高难度（難しい）两种难度进行挑战。难度可以在战斗回想模式下选择关卡的时候按L/R键调整，也可以在战前准备画面中按下Start键打开的战前准备系统菜单中，选择“難易度変更”进行调整。难度的区别并不会对剧情造成影响，简单来说，高难度下杂兵的数量会提升，BOSS的能力会增强，部分杂兵的等级也有所提高。但是与其他游戏有所不同的是，本作中高难度下初次过关经验反而会比普通难度来得低。对于角色升级大都靠吃初次过关经验的本作来说，这一点的影响还是相当大的。因此建议大家初次挑战时还是选择普通难度。

系统详解——SLG部分

本作的战斗相关系统设定得比较复杂，小编暂且将其大致分为“战前准备”与“战斗”两个部分，并将各自相关的内容分门别类地进行说明。

战前准备



1	单位情报界面
2	单位列表
3	战斗参加单位限制

战前准备界面的右侧为单位列表，可以查看我方当前关卡可出击角色单位以及他们的属性一览。按下L/R键还能将他们按照等级、体力、气力、攻击力、防御力、速度顺序重新排列便于寻找。按○键可以选择当前单位是否参加战斗（出击）。按下△键转入地图确认界面，这里可以查看地图上的所有单位，详细情况放在后文叙述，这里先记住在地图确认界面下按○键点击我方单位，可以在可出击范围随意调换其出击位置。在接下来的操作说明和战前准备系统菜单介绍后，小编会着重讲解单位列表中按下□键所转入的单位情报界面。



战前准备界面操作

按键	作用
方向键 / 左摇杆	移动单位列表上的光标，选择单位
○	选择当前单位是否参加战斗
×	–
□	转入单位情报界面
△	转入地图确认界面
L/R	变更单位列表的排序标准
Select	开始战斗
Start	打开战前准备系统菜单

战前准备系统菜单

选项	作用
セ－ブ	保存存档
ロ－ド	读取存档
所持品确认	查看自己已获得的全部装备
タイトルへ戻る	回到标题画面
BP 割り振り	分配奖励点数
难易度变更	更改当前关卡的难度
STAGE 选择へ戻る	战斗回想与梦幻演武限定选项，回到关卡选择界面
战斗回想 / 梦幻演武を终了する	战斗回想与梦幻演武限定选项，结束当前模式，回到本篇
用语辞典	解释游戏中出现的名词和战斗系统
设定	调整部分游戏设定

奖励点数（BP）

每个关卡的战斗结束后，在战后结算画面会获得过关后的奖励点数（BP）。奖励点数是随关卡完全固定的，跟玩家的出击人数，战死人数，难度选择等等毫无关系。而且只要是在本关出击的单位，即使过关前被击破，也同样能获得奖励点数。BP点数跟只有一次的过关经验值不同，是可以重复刷取的。



在分配奖励点数（BP割り振り）界面下，玩家可以将这些点数分配给体力、攻击力、防御力和速度四项数值，用于角色单位的强化。需要注意的是，每项数值强化次数越多，每次强化所需的BP就越多。而且强化次数是有上限的，达到MAX后就无法再对该数值进行强化了。

单位情报界面

在战前准备界面或地图确认界面下，选择特定角色单位按□键，即可转入单位情报界面。在该界面下可以确认当前单位的“基础情报”和“进阶情报”，并进行道具的装备。另外在战斗开始后，选择特定角色单位按□键也可以进入单位情报界面查看，不过此时不能进行道具的装备。

角色基础情报栏



等级与经验值：显示在角色头像下方。等级数字下方的细条代表当前等级经验值获得情况，蓝色部分越多，代表离升级越近。

体力：代表角色的HP，受到伤害时削减，耗尽后视为被击破。

属性：以体力右侧的图标显示，代表角色的本身属性。详情参见下文的“属性”。

攻击力：影响角色的伤害输出能力和回复技能回复量。注意本作统合了物理攻击力与术攻击力。

防御力：影响角色的最终承受伤害。注意本作统合了物理防御力与术防御力。

素早さ：速度，影响角色的行动顺序排位，数值越高，行动间隔越短，初动速度也越快。

跳跃力：影响角色的障碍物跨越能力。数值等同于角色能够越过的障碍格数，同时也对角色的高处攀爬能力造成影响。

移动：影响角色的移动能力。数值等同于角色的战场上每次行动时能够移动的格数。

气力：影响角色的连击或炼技发动。另外气力达到100时，还会进入“气力全开”状态。详情参见下文的“气力全开”。

等级与经验值

除了关卡初次过关经验以外，本作惟一获得经验值的方式就是攻击敌人。每次攻击等级高于自身的敌人，所得经验值都会提升，最高为20。同时攻击多个目标时，获得经验值也会相应上调。而等级提升时，除了基础能力值上涨外，还能根据当前等级习得对应的连击、炼技或特性。另外在战场上提升等级时，还会附带全异常状态解除+全HP回复的恩惠。

不过要注意与前作不同的是，回复行动并不会提升经验值。这也导致本作在不吃初次过关经验值的情况下练级异常困难与枯燥。

属性

本作中设定了火、水、风、土、光与暗六种属性。前四种属性以火＞水＞风＞土＞火的关系产生循环克制，而光与暗属性则是相互克制。属性除了对发生战斗的两个单位之间的攻防数值产生加成影响外，还与天候系统和属性伤害挂钩。另外单位进入“气力全开”状态时，所获得的恩惠效果也与自身属性相对应。在战场上行动时，画面上会以“有利”和“不利”字样简单表示出敌对单位与当前行动单位属性之间的克制关系。



天候与活性化

特定关卡中会出现特定的天候，使得特定的属性得到强化，这种状态被称为属性的“活性化”。获得活性化的单位，其属性图标会闪闪发光，攻、防、速三项能力也会得到提升。注意因天候形成的活性化状态是不分敌我的。天候可以在战前准备系统菜单和战场系统菜单的右侧进行确认。

天候	活性化属性
吹雪	水、风
强风	风
浮灵	光
雾	水
阳炎	火
雪	水
瘴气	暗（出击时HP75%，每次行动时受到50点伤害＆气力－10）
砂岚	风、土
雨	水

气力全开

当单位的气力达到100%时，就会进入“气力全开”的状态。进入气力全开状态有以下恩惠：

①无视速度立刻再次行动。
②解除全部不利异常状态。
③获得对应属性的气力全开属性强化效果。
④连击与炼技发动不消耗气力。
⑤可以发动已习得的必杀技（发动后气力强制清零）。

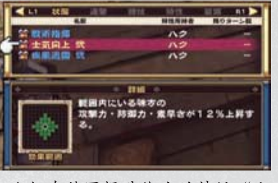
进入气力全开状态后，每次行动开始时都会降低50点气力，清零后解除状态。但是如果在行动中能够用各种方法提升气力，那么就可以持续保持在气力全开状态下行动，这是非常有利的。

属性	气力全开状态	对应效果
火	火神の加护	施加伤害提升
水	水神の加护	自身有利效果持续回合数倍增，不利效果持续回合数半减
风	风神の加护	加快自己的行动顺位
土	土神の加护	受到伤害减少
光	光辉の加护	自身回复量提升
暗	月影の加护	气力增加率提升
无	天命の禊	施加异常状态成功率与回避率上升

角色进阶情报栏

在单位情报界面下，角色基础情报栏下方，便是角色进阶情报栏。进阶情报分为“状态”、“连击”、“炼技”、“特性”和“装备”五项，可以按L/R键切换查看。以大家比较熟悉的说法来归纳的话，连击可以视为“主动攻击/辅助技能”，炼技视为“主动防御技能”，特性视为“常时自动技能”。

状态



显示当前角色单位所处状态。可以详细到状态名称、该状态的来源角色单位、以及剩余持续回合数。例如ハク拥有范围提升能力的特性“士气向上”，而当某角色位于“士气向上”的效果范围内时，该角色的状态栏下就会显示“士气向上”字样，来源一栏则会显示“ハク”。

连击



显示当前角色单位所习得的连击招式，以及尚未习得的招式空缺。名称（名前）一栏下，红色刀剑图标为对敌方发动的攻击型连击，绿色十字图标为对我方发动回复辅助型连击；招式名后带有绿色“反击”字样的，代表为受到敌人攻击（不一定受到伤害）后才有几率发动的反击技；连击路线（连击ルート）一栏下，显示的是各招式所能派生的连击次数。发亮的数字代表已经习得的连击派生，而灰暗色的数字则相反。

用光标指定某一招连击时，下方会简单显示出该连击的基本情报，包括攻击类型（物理近接、物理远隔和术攻击）和附加效果。此时按下〇键则可以查看该连击的进一步详细情报，包括每一段派生的射程、效果范围、威力倍率、必要气力（发动时必须消耗的气力）、积蓄气力、反击/防御/回避对策、连击环类型以及攻击属性。连击环系统会在后文详细叙述。

炼技

显示当前角色单位所持有的炼技。炼技可以简单地视为防御型连击，面对满足发动条件的攻击就会自动触发，然后玩家如同连击环一般输入成功后即可发动效果。名称（名前）一栏下，黄色盾牌图标代表防御类效果，绿色小人图标代表回避类效果；装备一栏下，显示炼技是否来源于特定的装备（无显示则代表该炼技为角色本身所持炼技）；剩余使用次数（残り使用回数）则代表该炼技剩余的可发动次数（“–”表示无限）。下方还有该炼技的详细情报，包括效果范围、内容说明、发动几率、必要气力（发动时必须消耗的气力）、积蓄气力和来源装备等。熟练掌握每个单位的炼技特性，是在高难度关卡中生存的一大要诀。



特性



显示当前角色单位所持有的特性，可以看作是常时发动的被动效果。在装备一栏下，带有一本书标识的，代表该特性来源于特定的装备（无显示则代表该特性为角色本身所持特性）。

装备

显示当前角色单位所装备的道具。情报栏中会显示装备当前道具后，所对应发动的炼技或特性效果。按下〇键为变更当前装备道具，按下□键为解除当前装备道具，按下△键为解除该角色全部装备道具。注意只有在战前准备界面下才能对道具进行更换或解除，进入战斗之后就只能查看了。

另外装备道具时还有一个大原则：每个角色单位身上只能装备一件同类别道具——确切地说，应该是装备复数同类别道具时也不会生效。部分道具会在同一个名称后加入“贰”、“叁”或“改”这类字样作为区别，这类道具全部视为原版的强化版，与原版属于同类别道具，不能重复装备。以“秘传：物理防御”为例，当一个单位装备了“秘传：物理防御改 叁”时，再装备“秘传：物理防御改 贰”或是“秘传：物理防御 叁”都是不起效果的。



传颂之物 虚假的面具



战斗

在战前准备部分打理完毕后，按下Select键即可开始战斗。战斗部分为行动速度顺序制，敌我单位全部在一条时间轴上，根据速度快慢而决定先后行动顺序。以下为战场上的按键操作，操作模式以オリジナル为准。

按键	操作部分	效果
方向键		移动光标
左摇杆	通常界面	移动光标
	全体地图界面	拖动地图
右摇杆		调整水平视角
○	通常界面	确定指令
	点击空地 or 行动范围确认界面	模拟移动
	连击详细确认界面	开启或关闭连击段数
	战斗演出中	会心一击 + 持续连击
×	退回上一步	
□	点击单位	查看单位情报
	点击空地	打开全体地图界面
	连击结果预测界面	转入连击详细确认界面
△	点击单位	转入行动范围确认界面
	行动范围确认界面	切换移动、连击范围确认
	战斗演出中	会心一击
L	长按	显示行动顺序条
	指令执行范围显示中	切换范围内可执行指令目标
R	长按	快进
触摸屏	点击屏幕左侧	调整俯瞰视角
	点击屏幕右侧	开启卷回界面
Select	通常界面	开启 / 关闭行动顺序条
	连击结果预测界面	开启 / 关闭连击自动成功
Start	打开战场系统菜单	

战场系统菜单

选项	作用
部队情报	查看场上敌我所有单位的情报
所持品确认	查看自己已获得的全部装备
全体マップ	打开全体地图界面
巻き戻し	打开卷回系统界面
再挑战	从战前准备阶段开始重新挑战本关
中断	保存中断存档。在标题画面提取中断存档后可以回到战斗中，而提取过的中断存档也不会消失
タイトルへ戻る	回到标题画面
STAGE 选择へ戻る	战斗回想与梦幻演武限定选项，回到关卡选择界面
战斗回想 / 梦幻演武を终了する	战斗回想与梦幻演武限定选项，结束当前模式，回到本篇
用语辞典	解释游戏中出现的名词和战斗系统
设定	调整部分游戏设定

战场要素

卷回系统（巻き戻し）

通常界面下点击触摸屏的右侧，或是在连击结束时点击×键，都可以开启卷回界面，最多可以让行动步骤倒退50步。以下棋的词汇来说就是“悔棋”50手。这个系统可以用于拯救排兵布阵出错时造成的不利状况，或是给予玩家没能准确输入连击或炼技时一个重新挑战的机会。总之，这个系统让本作的战斗过程变得比较简单，让玩家不必害怕走错路，可以大胆进行各种尝试。

不过本作的行动演算是完全固定数，在数值能力和行动完全不变的情况下，结果也不会发生任何改变。所以不必用这个功能来刷炼技发动率什么的。

强化弱化&异常状态

本作设置有强化、弱化和异常状态。强化与弱化状态顾名思义，就是对单位的各项基础能力（体力、攻击力、速度等等）从数值上进行加减。提升的能力会在情报界面下以蓝色字体显示，下降的能力则以红色字体显示。而异常状态则是让单位陷入某种特定的不利状况，通常在连击当中施加于敌对单位身上。游戏内并没有对异常状态进行说明，以下是所有异常状态的效果整理。

异常状态	效果
毒	每次行动前受到一定伤害，并降低气力
气绝	陷入无法行动的状态，且单位持有的炼技和特性也一时无效化
咒い	该单位的体力无法回复
忘却	攻击时只能发动连击的第一段
钝足	降低单位的移动与跳跃力
混乱	不接受玩家操作，无差别攻击周围单位
恐怖	不接受玩家操作，自动攻击附近敌对单位后逃走
挑发	不接受玩家操作，向状态施加来源单位发动攻击



阵

通常在连击之中发动，于该段连击的效果范围内留下持续数回合的地形效果。阵的影响不会显示在角色情报上，不过对于踩在上面的单位，会不分敌我发动效果，需要注意。而且同一套连击所派生的阵，在战场上最多只能存在一处，新的阵生成时，旧的阵会立刻消失。游戏内同样没有对阵的效果进行说明，以下是所有阵的效果整理。

阵	效果
烈火の阵	在阵的效果范围内，行动开始时受到伤害
风穴の阵	在阵的效果范围内，受到伤害时伤害值提升
不动の阵	在阵的效果范围内，受到伤害时伤害值减少
治愈の阵	在阵的效果范围内，行动开始时回复体力
夜阴の帐	在阵的效果范围内，不容易受到敌人攻击

召唤物

我方特定单位在开始行动、或进行特定行动时，会召唤出召唤物。这些召唤物虽然能力低下，但是跟通常单位一样受玩家控制，不过会在召唤主被击破时自动消亡。各个召唤物之间虽然还有一些差别，不过基本上大都用于吸引敌人的火力，被击破也没有特别的坏处。注意我方的同名召唤物只能同时在场上存在一只。另外敌方也会召唤出召唤物。以下是游戏中所有召唤物的资料整理。

召唤物名称	来源单位	对应连击 / 炼技 / 特性	召唤方式	大致特征
キリポン壹号	ネコネ	式鬼信托（特性）	初次行动时自动召唤	回合开始时回复体力，无法攻击，能拉取周围敌人仇恨
キリポン贰号	ネコネ	式鬼计略（炼技）	炼技发动成功时自动召唤	回合开始时回复体力，无法攻击，能拉取周围敌人仇恨
モスモス	ウルゥル・サラァナ	双影无双（连击）/ 奈落の残滓（炼技）	连击派生结束后 / 炼技发动成功时自动召唤	无法攻击，可无视 ZOC 移动，吸收暗属性伤害，可成为我方单位的攻击目标
デグチャカ	ヤマト咒兵	式鬼勒令（特性）	初次行动时自动召唤	行动开始时降低范围内敌对单位 10 点气力（对暗属性单位无效），持有 ZOC，攻击后自爆



模拟移动

在战场上按○键点击空地位置，系统就会为当前行动角色移动到该位置的过程模拟出一条最短的路线，这就是本作的特征系统“模拟移动”……的样子，但实际上使用的价值并不太大，因为基本上玩家都是以阵地战抱团推进的，值得注意的要素大部分时候是敌我双方的相对距离，而并非模拟移动所固定的特定位置。这个系统能够发挥实用价值的地方，其实基本上只有遇到很大的高低差时，用来确认当前单位是否能直接攀爬上去，还是必须绕远路。

另外在按△键点击敌方单位，进入行动范围确认界面时，当前选定单位已经切换为该敌方单位。此时在战场上按○键点击空地位置，就能模拟出该敌方单位到达选定位置的最短路线与所需回合数。

高低差要素

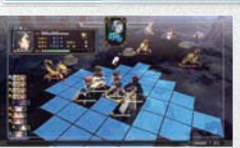
某些特定关卡的地图上存在着严重的高低差。这些高低差不止影响角色的移动，而且还严重影响角色的连击。大部分角色的连击都是不在平地上就无法完全派生、甚至是初段都无法使出的。因此在遇到严重高低差地形（山崖绝壁、较长的阶梯）时，一定要谨慎行动。

※1.我方单位ノスリ的连击“落叶归根”可以完全无视高低差进行完整派生。

※2.在高低差上的移动能力是根据角色的跳跃力决定的，不确定时可以用右侧提到的模拟移动来预先演练一下。



行动范围确认



在战场上按△键点击单位，就可以进入该单位的行动范围确认界面。此时继续点击△键，可以不断切换该单位各种行动的有效范围区域。这一系统通常用来确认敌人的最大移动距离和射程，并藉此制定战术。大家一定要养成多多调查的习惯。

连击结果预测

对目标单位展开连击时，首先会进入连击结果预测界面。该界面下会显示当前选择的连击对目标造成的伤害预测，以及目标是否会发动炼技和特性、甚至是否进行反击。显示在界面上方的伤害数值，是以当前选择的连击目前可派生的最大连击数全部通常命中为基础计算出来的伤害，其中包括了对手发动炼技和特性的效果。如果对伤害值不满意，可以换一招试试看，又或者是按下□键进入连击详细确认界面，找找看原因以及可以调整的部分。

ZOC

ZOC是英文“Zone Of Control”的缩写，在很多战棋类游戏中大家都有机会接触到，翻译成中文就是“领域支配”能力。在本作中，该能力一般为特性“斗志の瞳”的效果，持有单位会在自身邻接的四个格子生成紫色的区域。当其他敌对单位移动路线途经该领域时，就会被控制住移动能力，无法再移动一步。本作中优秀的前卫单位都持有这一能力，而且该能力也分等级，等级越高，能够同时控制住的敌对单位就越多。当然也有部分单位持有无视ZOC进行移动的能力，大都来源于特性“勇气の瞳”和“影走り”的效果。

连击详细确认

在连击结果预测界面按下□键进入连击详细确认界面后，上方左右的角色基础情报会显示连击结束时双方的基础数值变动情况，包括体力的提升/下降，以及气力的变动。而玩家可以移动光标，选定特定的连击派生段数，按○键将其关闭，这样界面上就会仅仅预测出剩余的连击打出的伤害和气力变动。这样调整的意义，会在下文的“伤害计算机制”中进行解释。

另外有需要注意的一点就是，连击结果预测仅仅只是计算连击“通常命中”的结果。如果玩家对自己的会心一击率很有自信，那么可以将伤害结果×1.2倍，并在气力上加上连击派生段数×2点，就是最终的结果。当然如果你还能按到隐藏的额外会心一击（参见后文“会心一击”部分），那么气力上升量就更惊人了。



伤害计算机制

部分降低伤害的特性，例如道具“极意：风神信仰 贰”，其效果是降低风属性伤害30%。如果对手持有该道具所附带的特性，那么在连击中派生出风属性攻击（例如キウル的连击“破竹”），就反而会使得整体连段伤害降低。因为这类减伤型的特性，在触发后就会将整套连击的伤害都默认为该属性的伤害。因此在攻击连击结果预测时如果觉得伤害不对劲，可以仔细调查看看到底是连击哪个部分触发了对方的什么特性，或者是总之先在连击详细确认界面下去掉带属性伤害的连击派生，再看看伤害有没有提升。

另外气力的管理也是同理，即使前面的连击派生将气力打到了100，但是连击的最后一段如果消耗气力高于积蓄气力，也会从100气力中减去差值，使得单位无法进入气力全开状态。感觉气力增减对不上的玩家，不妨看看是不是因为靠后的几段连击派生扣除了应有的气力。

战斗演出

连击结果预测确认无误后，就要进入战斗演出了。不过除去开启了自动完成连击的情况，在战斗演出中玩家也不能闲着，需要进行连击环或者炼技的发动操作。

连击环

连击环是在前作的连击系统下发扬光大的系统。当角色发动连击时，每一段连击派生都会在固定的时机出现一个连击环。连击环出现的特定时间内，如果玩家成功输入○键，就能派生出下一段的连击。如此反复，直到无法派生为止。连击环的类型分为两种，一种是普通型，一种是蓄力型。

普通型（ノ–マル）：画面上出现一大一小两圈光环，外圈大光环会逐渐向内收缩，与内圈小光环几乎重合时输入按键即视为成功。

蓄力型（チャ–ジ）：画面上出现一个大圈光环，从时钟12点方向开始，以环状条形式顺时针流动。玩家要在从光环出现至流动至6点方向前的期间内长按○键，直到再次接近12点位置时放开，即视为成功。

炼技

当敌人的攻击触发我方单位炼技时，画面上会出现一个大圈光环，然后从内侧会有一个小圈光环开始扩大，当其与外圈的大圈光环几乎重合时输入按键，即视为成功发动炼技。炼技的输入法基本上可以看做是普通型连击环的逆转版。

会心一击

如果玩家在输入连击环或炼技时精准地按到最佳时间点，就会触发会心一击。触发会心一击之后，连击演出画面会出现蓝色光圈特效，并发出特殊声效。会心一击在连击中能提升当前连击伤害至1.2倍，在炼技中能提升防御类炼技的效果，而两种情况下都会额外回收2点气力，所以在游戏中应该多多触发。注意在输入连击环时，○键为会心一击+连击派生，而△则仅仅是会心一击。如果只想触发会心一击增加伤害，而不想进行连击派生时，请以△键来输入。

※当角色发动多段攻击时，即使没有出现连击环的地方，玩家也可以按键触发隐藏的额外会心一击。此时伤害数值只会微微提升，但气力则依旧会额外增加，属于熟练玩家追求的系统，大家不妨都来挑战看看。

必杀技

在习得必杀技之后，必杀技会出现在单位的特定连击派生的最后一段（角色情报界面下显示“必”字样）。只要完整派生该套连击，并在最后一段连击时继续按○键派生，就会在最后使出必杀技。必杀技只有在气力全开状态下才能发动，而且发动完毕后强制结束气力全开状态，不过相对地，必杀技都拥有极其强大的效果和杀伤力。配合进入气力全开状态时的强制再行动，可谓是对付强敌的不二法门。

※必杀技演出无法跳过，但是依然可以长按R键进行加速。



资料

角色分析



哈克 ハク

属性	跳跃力	移动	装备道具数
无	1	4	4

定位 与前作主人公的位置相似，虽然本人的直接战斗能力并不算强，但是能够靠特性提升周围同伴的战斗力。连击“回升扇舞”为其赋予了回复同伴体力和气力的能力，连击“斗扇烈斩”附带的“挑发”异常状态也能够保证同伴的安全，而自身的特性“起死回生”等于拥有两倍以上的体力，也保证了自己的安全。是非常适合担当大部队中后方支援的角色。

作为本作的主人公，部分关卡会成为失败条件，因此就算不怎么喜欢用也尽量练一下。BP建议多加给防御，保证其生存能力，才能持续为大部队做出贡献。

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
扇击万丈	初	×1.15	0	15	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.40	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）＋毒						
	参	×1.65	0	5	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	必	×2.75	气力全开	0	–	无		
		物理攻击＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
斗扇烈斩	初	×1.00	0	5	普通	无		
		物理攻击（近接）＋攻击低下（20%）【反击无效】						
	贰	×1.20	5	0	普通	无		
		物理攻击（远隔）＋挑发【反击无效、回避无效】						
回升扇舞	初	×0.75	5	0	蓄力	无		
		体力回复＋气力增加（25）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×1.00	5	0	蓄力	无		
		体力回复＋异常回复【反击无效、回避无效、防御无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
状态手当 状态手当 贰	25%	2	3	回避物理攻击，并回复自身异常状态

特性

名称	详细
战术指挥	范围内己方的精神异常（挑发、恐怖、混乱）无效化
起死回生	被击破时，仅一次体力全回复
士气向上	范围内己方的攻击力、防御力和速度 +8%
士气向上 贰	范围内己方的攻击力、防御力和速度 +12%
缘切り	对人族造成伤害 +20%
灵长の理	被人族造成的伤害 –20%
失地回势	受到攻击时，提前自身的行动顺位
失地回势 贰	受到攻击时，大幅提前自身的行动顺位

久远 クオン



属性	跳跃力	移动	装备道具数
土	2	4	3

定位 全部能力均属中上水准，并且兼职药师的超万能型角色。行动开始时能够给周围己方单位提升气力，自身连击附带气力吸取效果，能够高效率并长时间保证气力全开状态，在炼技和特性“勇气の瞳”的保护下，游走于敌军阵中，救人于水火之际。典型的“出场时觉得不起眼，没出场时才想起其万般好处”的单位。即使是作为本作女主人公感情加成，也建议多多培养。BP建议多加给速度，然后平均分配给攻防两项。注意她的回复连击“夜啼鸟”是无法对自身施加的，想给自身回复时，需要找到一个己方单位邻接，以“夜啼鸟”的第二段派生来蹭范围回复效果。

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
翡翠	初	×1.00	0	15	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.28	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）+ 气力吸收（完整连击伤害 5%）【回避无效】						
	参	×1.44	0	5	普通	火 + 无		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	四	×1.60	10	0	普通	火 + 无		
		物理攻击（近接）【回避无效】						
	必	×2.65	气力全开	0	—	无		
		物理攻击 + 恐怖 + 气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
十姊妹	初	×0.80	0	10	普通	无		
		物理攻击（远隔）【反击无效】						
	贰	×1.15	0	5	普通	风		
		物理攻击（远隔）+ 防御低下（15%）【反击无效】						
	参	×1.32	5	0	普通	风		
		术攻击 + 强化解除 + 拉近距离【回避无效、防御无效】						
	必	×2.65	气力全开	0	—	无		
		物理攻击 + 恐怖 + 气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
夜啼鸟	初	×0.75	0	0	蓄力	无		
		体力回复【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.85	4	0	普通	水		
		体力回复【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×1.00	8	0	普通	无		
		体力回复 + 速度上升（10%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
鹡鸟	初	×0.00	10	0	蓄力	土		
		防御上升（15%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.00	10	0	普通	火		
		攻击上升（15%）【反击无效、回避无效、防御无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
集硬	20%	∞	10	大幅减轻所受物理伤害
内丹	75%	3	10	减轻所受术伤害，同时回复自身体力



特性

名称	详细
气合浸透 气合浸透 贰	行动开始时，范围内己方单位气力 +10
勇气の瞳	可以无视敌方 ZOC 进行移动
不挠不屈	受到攻击时几率发动，自身攻击力 +20%

麻呂呂 マロロ



属性	跳跃力	移动	装备道具数
火	1	3	1

定位 火属性专精法师，拥有特性“不动连击の构え”，因此作为输出单位倒也并非毫无作为。但是因为主线流程中可出战关卡仅仅只有2、3、4和11这4关，而且没有必杀技，所以没有太大培养价值。在出击名额紧张的本作中，比他强的角色比比皆是，除非特别有爱，否则还是放弃吧。

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
火祭	初	×1.00	0	15	蓄力	火		
		术攻击【反击无效、回避无效】						
	贰	×1.25	0	10	蓄力	火		
		术攻击【反击无效、回避无效】						
	参	×1.50	10	0	蓄力	火		
		术攻击＋烈火之阵【反击无效、回避无效】						

特性

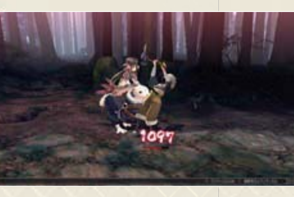
名称	详细
气合浸透 气合浸透 贰	行动开始时，范围内己方单位气力 +10
不动连击の构え	不移动的情况下，可以发动两次连击

露露缇耶 ルルティエ



属性	跳跃力	移动	装备道具数
风	2	5	4

定位 体力为全角色中最高，且持有ZOC能力，并且移动力也极强的典型肉盾前卫角色。她的职责就是贴住难缠的敌人，吸引火力，然后让高输出的远程角色放心攻击。由于自身拥有行动开始时自然回复体力的能力，BP可以优先加体力，然后加给防御，攻击对她来说并不是非常重要。另外她有4格道具装备栏，可以根据玩家的具体用法装备不同道具，衍生出各种战术。



连击性能

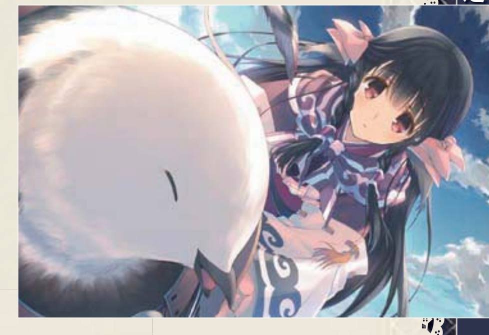
名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
乙女椿	初	×1.00	0	20	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.20	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）+ 防御低下（15%）						
	参	×1.40	5	0	普通	风		
		物理攻击（远隔）+ 行动顺位延后						
	必	×2.50	气力全开	0	–	风		
		物理攻击 + 气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
百合根	初	×1.15	0	18	普通	土		
		物理攻击（近接）【反击无效】						
	贰	×1.45	12	15	蓄力	土		
		物理攻击（近接）+ 行动顺位延后【反击无效、回避无效】						
	参	×1.65	24	10	普通	风		
		物理攻击（近接）+ 击退【反击无效、防御无效】						
	必	×2.50	气力全开	0	–	风		
		物理攻击 + 气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
生命の鼓动	25%	∞	10	减轻所受伤害，并提升自身体力上限25%
危机感知	50%	∞	5	回避远隔攻击，并提升自身移动力

特性

名称	详细
怪鸟の啭り	范围内敌对单位速度 –10%
怪鸟の啭り 贰	
ぶち坏し	对障碍物伤害 +50%
斗志の瞳	在周围制造 ZOC，定住邻接敌对单位 1 体
自然治愈	行动开始时，自身体力回复 10%
自然治愈 贰	行动开始时，自身体力回复 20%
失地回势	受到攻击时，提前自身的行动顺位



猫音 ネコネ



属性	跳跃力	移动	装备道具数
水	1	3	2

定位 擅长远距离法术的回复/辅助型法师，同时也是阵术专精。前期担当我方大部队的防御和回复职能，后期Lv21习得特性“攻防一体の构え”后，可以在一次行动内分别进行攻击和回复，实用性大幅提升。召唤的式鬼也可以用作勾引敌人的诱饵。不过自身防御力极低，一定要多多注意自身与敌人的相对位置。BP建议优先提升速度，让其能在关键时刻抢先行动支援同伴。



连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
夕星	初	×1.00	0	18	普通	火		
		术攻击【防御无效】						
	贰	×1.18	4	2	蓄力	火		
		术攻击＋烈火之阵【防御无效】						
矮星	初	×1.05	0	16	普通	风		
		术攻击＋钝足【反击无效、回避无效】						
	贰	×1.30	8	4	蓄力	风		
		术攻击＋风穴之阵【回避无效】						
清月	初	×1.00	0	12	蓄力	水		
		体力回复【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×1.15	6	4	普通	土		
		体力回复＋异常回复＋不动之阵【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×1.20	10	0	蓄力	水		
		体力回复【反击无效、回避无效、防御无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	–	水		
		超回复＋速度上升（15%）＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
白虹（移动后不可）	初	×0.00	0	0	普通	土		
		防御上升（20%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.25	10	0	蓄力	水		
		体力回复＋治愈之阵【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×0.50	15	0	普通	土		
		体力回复＋体力上升（25%）＋气力增加（20）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	–	水		
		超回复＋速度上升（15%）＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
式鬼计略	75%	1	10	大幅减轻所受伤害，并召唤式鬼“キリポン贰号”

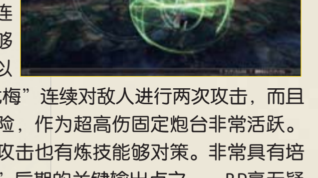
特性

名称	详细
攻防一体の构え	同一次行动内可以分别使用攻击型与回复型的连击各一次
式鬼信托	初次行动开始时，召唤式鬼“キリポン壹号”



属性	跳跃力	移动	装备道具数
土	2	4	3

定位



本作三强之一，攻击力极高的弓手。Lv19习得特性“不动连击の构え”之后，能够在不移动的情况下，以5格射程的连击“伏龙梅”连续对敌人进行两次攻击，而且完全没有被反击的风险，作为超高伤固定炮台非常活跃。对于欺近身前的物理攻击也有炼技能够对策。非常具有培养价值，“梦幻演武”后期的关键输出点之一。BP毫无疑问全部堆攻击力。

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
破竹	初	×1.00	0	12	普通	无		
		物理攻击（远隔）						
	贰	×1.18	0	4	普通	无		
		物理攻击（远隔）【回避无效】						
	参	×1.32	4	0	蓄力	风		
		术攻击＋速度低下【反击无效、回避无效、防御无效】						
	四	×1.45	12	0	蓄力	风		
		术攻击【反击无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	—	土		
		物理攻击＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
伏龙梅（移动后不可）	初	×1.00	0	10	普通	土		
		术攻击＋固定伤害【反击无效】						
	贰	×1.38	15	0	普通	土		
		术攻击＋移动低下【反击无效】						
	参	×1.65	25	0	普通	风＋土		
		术攻击＋行动顺位延后【反击无效、回避无效】						
松笠	初	×0.00	5	0	蓄力	土		
		防御上升（15%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×0.50	10	0	普通	土		
		体力回复＋异常回复【反击无效、回避无效、防御无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
应急手当	25%	2	10	受到物理攻击时，回复自身体力
应急手当 贰				
应急手当 参	50%	3	10	
状态手当	25%	2	5	回避物理攻击，并回复自身异常状态
状态手当 贰				
状态手当 参	50%	3	5	

特性

名称	详细
兽狩り	对动物造成伤害 +20%
明镜止水	必要气力减少 25%
不动连击の構え	不移动的情况下，可以发动两次连击

阿图伊 アトゥイ

属性	跳跃力	移动	装备道具数
水	2	4	2

定位 本作三强之一，能够攻击2格射程的长枪手，伤害超高。其特性“战阵昂扬”能够让她在击破敌人后几率再动，再配合她超高的伤害，以及注意气力管理做到气力全开的话，运气好连续四次行动也是有可能的。对物理攻击发动的炼技“流转”是其生命线，而特性“千里疾走の构え”让她在不攻击敌人的时候能够连续进行移动，也非常适合快速赶路。“梦幻演武”模式下经常会利用到她的击破再动能力来解决一些难题。绝对值得培养的角色，BP建议优先堆给攻击力，其次分给速度。



连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
勇鱼	初	×1.00	0	12	普通	水		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.25	0	12	普通	水		
		物理攻击（近接）						
	参	×1.38	0	7	普通	水		
		物理攻击（近接）						
	四	×1.60	8	0	普通	水		
		物理攻击（近接）+拉近距离【回避无效、防御无效】						
	必	×2.50	气力全开	0	—	水		
		物理攻击+速度低下+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
真旗鱼	初	×0.80	0	10	蓄力	水		
		物理攻击（近接）+拉远距离【反击无效】						
	贰	×0.95	0	0	普通	水		
		物理攻击（近接）+攻击低下（15%）+拉近距离						
	参	×1.45	12	8	普通	水		
		物理攻击（近接）+体力低下（10%）【回避无效、防御无效】						
	必	×2.50	气力全开	0	—	水		
		物理攻击+速度低下+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
刻不知（反击）	初	×0.75	0	8	普通	无		
		物理攻击（近接）+击退【反击无效】						
	贰	×1.00	8	0	普通	水+风		
		术攻击+气绝【反击无效、防御无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
鼓舞	25%	∞	10	减轻受到的物理伤害，并提升自身攻击力 15%
流转	25%	∞	5	回避近接攻击，并提升自身防御力 15%

特性

名称	详细
战阵昂扬	击破敌人时，以 50% 几率再次行动。以反击击破敌人时不发动本特性
斗志の瞳	在周围制造 ZOC，定住邻接敌对单位 1 体
千里疾走の构え	同一次行动中可以连续移动两次，并且可以在第一次移动后使用移动后不可使用的连击。但是第二次移动后无法做出任何行动，且连击后再进行移动的情况下本特性无效
报复の技	50% 几率发动反击
报复の技 贰	75% 几率发动反击



属性	跳跃力	移动	装备道具数
火	3	4	2

定位 火属性远程输出要员。如果说齐乌尔是最强的定点炮台，那鵟就是灵活的移动炮台。速度快，能够快速行动，“落叶归根”是万能的连击，虽然消耗气力大，但攻击力与射程都无可挑剔，而且可以移动后使用，并且是我方惟一对应悬崖级别高低差的连击。炼技“远隔完全回避”对于远隔物理攻击可以说是天敌，能够完全回避并中止敌方单位的连击，在与远程单位对峙时相当逆天，在“梦幻演武”几个难缠的关卡中，靠这个炼技能解决很多难题。BP建议全部主加攻击力，其次分给速度。

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
波乱烈风	初	×1.00	0	10	普通	无		
		物理攻击（远隔）						
	贰	×1.18	0	8	普通	无		
		物理攻击（远隔）						
	参	×1.30	0	4	普通	火		
		物理攻击（远隔）【防御无效】						
	必	×2.10	气力全开	0	–	火		
		物理攻击＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
疾风怒涛	初	×0.75	0	28	普通	无		
		物理攻击（近接）＋拉远距离【反击无效、回避无效】						
	贰	×0.90	0	14	普通	火		
		物理攻击（远隔）＋混乱【反击无效、回避无效】						
落叶归根	初	×1.20	0	0	普通	无		
		物理攻击（远隔）【回避无效】						
	贰	×0.50	15	0	普通	无		
		自身体力回复＋攻击上升＋自身行动顺位提前【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×1.45	25	0	普通	火		
		物理攻击（远隔）＋拉远距离【回避无效、防御无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
远隔完全回避	75%	3	10	完全回避远隔攻击，同时中断对手的连击

扇 オウギ

属性	跳跃力	移动	装备道具数
火	3	5	2

定位 火属性近身攻击手，定位类似于前作的オボロ。速度极快，Lv17习得特性“暗讨ち”，在攻击敌人背后时能够加伤20%，与其穿人特性“影走り”的相性极佳，再装备“缩地の心得”提升移动力的话，在战场上能有相当活跃的表现。炼技“圆环”能够完遮断物理近接伤害，并且中断对手的连击，是姐姐“远隔完全回避”的近身版，发动率也有50%，而且不限次数，运气好的话就是一夫当关万夫莫开。突入敌阵切掉远程弓手或法师，然后单独一人抵挡其他近战单位，就是他的最佳写照。气力蓄积能力仅次于久远，基本不用担心无气可用。建议多花心思培养，BP加给攻击力提升秒人能力。

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
紫电一闪	初	×1.00	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）【回避无效】						
	贰	×1.20	0	10	普通	无		
		物理攻击（近接）【回避无效】						



名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
紫电一闪	参	×1.36	0	5	普通	无		
		物理攻击（近接）+钝足【回避无效】						
	四	×1.48	0	5	普通	无		
		物理攻击（近接）+忘却【回避无效】						
	伍	×1.60	10	0	普通	火		
		物理攻击（近接）【回避无效】						
	必	×2.00	气力全开	0	—	火		
		物理攻击+体力吸收+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
云蒸龙变	初	×1.05	15	0	蓄力	火		
		术攻击+气绝【反击无效、回避无效】						
	贰	×1.18	0	20	普通	无		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	参	×1.32	0	15	普通	火		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	必	×2.00	气力全开	0	—	火		
		物理攻击+体力吸收+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
八云斩（反击）	初	×0.50	0	0	普通	火		
		物理攻击（近接）+猛毒【反击无效、回避无效】						
	贰	×0.65	0	4	普通	火		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效】						
	参	×0.80	10	2	普通	火		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	必要气力	蓄积气力	详细
圆环	50%	∞	25	15	完全防止近接攻击伤害，同时中断对手的连击

特性

名称	详细
影走り	可以无视敌方ZOC进行移动，同时能够直接穿过敌单位
暗讨ち	攻击敌人背后时，伤害+20%
报复の技	50%几率发动反击
报复の技 贰	75%几率发动反击

乌璐乌璐·莎拉娜

ウルウル・サララァナ

属性	跳跃力	移动	装备道具数
暗	1	3	1

定位 本作三强之一，攻击力极高的双子法师。与大家印象中的传统法师不同的是，双子的所有攻击都可以在移动后使用，而且射程长、效果范围大，非常容易攻击到复数单位。除了法师都有的低防问题外，明显的缺点在于移动力低和速度慢，而且装备道具数只有1格，难以靠道具来弥补。选择加强移动力扩大攻击范围，还是加快速度提升出手频率，是玩家需要考虑的问题。炼技"先读み"是完全防止并中断对手近接攻击的神技，然而发动率毕竟只有25%，还是少让她挨打为妙。强烈建议培养的绝对主力，BP建议堆在攻击力上，然后再加快速度。

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
双影无双	初	×0.88	0	12	蓄力	暗		
		术攻击＋运低下【防御无效】						
	贰	×1.00	0	8	蓄力	火＋水		
		术攻击【回避无效】						
	参	×1.15	0	4	蓄力	风＋土		
		术攻击【回避无效】						
	四	×0.00	0	0	蓄力	无		
		自身行动顺位提前＋夜阴之帐【反击无效、回避无效、防御无效】						
	伍	×1.25	10	0	蓄力	暗		
		术攻击＋モスモス召唤【回避无效、防御无效】						
	必	×1.75	气力全开	0	—	暗		
		术攻击＋体力低下＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
烈火双霸斩	初	×0.80	0	14	蓄力	暗		
		术攻击＋咒い＋体力吸收【反击无效】						
	贰	×1.00	0	9	蓄力	风＋火		
		术攻击【反击无效】						
	参	×1.26	0	3	普通	风＋火		
		术攻击【反击无效】						
	必	×1.75	气力全开	0	—	暗		
		术攻击＋体力低下＋气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
双舞击翔破	初	×1.20	28	20	蓄力	土＋水		
		术攻击＋速度低下（15%）【反击无效、回避无效、防御无效】						
	贰	×1.80	40	13	蓄力	暗		
		术攻击＋恐怖【反击无效、回避无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
奈落の残滓	75%	1	10	大幅减轻所受物理伤害，并召唤出モスモス
先读み	25%	∞	10	完全回避近接攻击，同时中断对手的连击

特性

名称	详细
魂砕き	对神族造成伤害 +20%



亚库托瓦尔特

ヤクトワルト

定位 同样是风属性持有ZOC能力的单位，定位有些近似于露露缇耶。不过露露缇耶最大的优势是极高的体力，而亚库托瓦尔特更偏向于攻击方面。他的攻防能力都非常高，同时拥有反击技，还有回避对手物理攻击的炼技，更倾向于用ZOC抓住对手，然后一对一确实解决，可以看做经典的战士型角色。速度太慢是一个比较要命的地方，可以考虑用道具来弥补。BP方面建议平均加给攻防两边。

属性	跳跃力	移动	装备道具数
风	2	4	2

连击性能

名称	派生段数	威力	必要气力	蓄积气力	连击环	属性	射程	效果范围
影松叶	初	×1.00	0	12	普通	无		
		物理攻击（近接）						
	贰	×1.15	0	6	普通	风		
		物理攻击（近接）【回避无效、防御无效】						
	参	×1.30	0	4	蓄力	无		
		物理攻击（近接）+拔刀构【回避无效、防御无效】						
	必	×2.25	气力全开	0	—	风		
		物理攻击+气力全开解除【反击无效、回避无效、防御无效】						
月夜鹤	初	×1.20	6	0	普通	风		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效】						
	贰	×1.45	10	0	普通	风		
		物理攻击（近接）+防御低下（15%）【反击无效、回避无效】						
旋岚樱（反击）	初	×0.65	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）+防御低下（15%）【反击无效】						
	贰	×0.80	0	0	普通	无		
		物理攻击（近接）【反击无效】						
	参	×1.00	0	0	普通	风		
		物理攻击（近接）【反击无效、回避无效、防御无效】						

炼技性能

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	详细
近接回避	15%	∞	5	回避近接攻击
远隔回避	15%	∞	5	回避远隔攻击

特性

名称	详细
炼技诱导	范围内己方的炼技发动率 +10%
炼技诱导 贰	范围内己方的炼技发动率 +10%
斗志の瞳	在周围制造 ZOC，定住邻接敌对单位 1 体
斗志の瞳 贰	在周围制造 ZOC，定住邻接敌对单位 2 体
勇气の瞳	可以无视敌方 ZOC 进行移动
报复の技	50% 几率发动反击
报复の技 贰	75% 几率发动反击



道具列表

秘传书

名称	发动率	使用回数	蓄积气力	效果	获得方法
秘传：物理防御	50%	4	10	减轻物理伤害	STAGE 3、STAGE 8
秘传：物理防御 贰	75%	4	10		STAGE 10、梦幻演武 6
秘传：物理防御 参	100%	∞	10		梦幻演武 4
秘传：物理防御改	50%	4	10	大幅减轻物理伤害	STAGE 6
秘传：物理防御改 贰	75%	4	10		STAGE 12
秘传：物理防御改 参	100%	∞	10		梦幻演武 13、梦幻演武 15
秘传：物理回避	50%	2	5	回避物理攻击	STAGE 11
秘传：物理回避 贰	75%	2	5		STAGE 13
秘传：物理回避 参	100%	2	5		梦幻演武 11
秘传：术法抵抗	50%	∞	10	大幅减轻术伤害	STAGE 9
秘传：术法抵抗 贰	75%	∞	10		STAGE 14、梦幻演武 14
秘传：术法抵抗 参	100%	∞	10		梦幻演武 8

极意书

名称	效果	效果范围	获得方法
极意：毒抵抗	中毒几率 –75%	自身	STAGE 2、STAGE 8
极意：气绝抵抗	气绝几率 –75%	自身	STAGE 10
极意：忘却抵抗	忘却几率 –75%	自身	STAGE 11
极意：钝足抵抗	钝足几率 –75%	自身	STAGE 8
极意：咒い抵抗	咒い几率 –75%	自身	STAGE 9、STAGE 14、梦幻演武 14
极意：精神抵抗	挑发、恐怖、混乱几率 –75%	自身	STAGE 12、STAGE 16
极意：万能抵抗	状态异常几率 –50%	自身	梦幻演武 10
极意：代谢活发	自身能力弱化与异常状态持续时间减少 1 回合	自身	STAGE 3、STAGE 15、梦幻演武 8
极意：不退の念	不会被击退	自身	梦幻演武 2
极意：阳动の策	容易成为敌人的目标	自身	STAGE 14、梦幻演武 14
极意：隐密の策	不容易成为敌人的目标	自身	STAGE 1、STAGE 13
极意：火神信仰	受到火属性攻击伤害 –15%	自身	STAGE 5
极意：水神信仰	受到水属性攻击伤害 –15%	自身	STAGE 7、STAGE 15
极意：风神信仰	受到风属性攻击伤害 –15%	自身	STAGE 4
极意：土神信仰	受到土属性攻击伤害 –15%	自身	STAGE 4
极意：风神信仰 贰	受到风属性攻击伤害 –30%	自身	梦幻演武 6
极意：土神信仰 贰	受到土属性攻击伤害 –30%	自身	梦幻演武 15
极意：穷死觉醒	自身体力不足 25% 时，造成伤害 +30%	自身	STAGE 7 STAGE 13、梦幻演武 15
极意：穷死觉醒 贰	自身体力不足 10% 时，造成伤害 +50%	自身	梦幻演武 12
极意：死中求活	自身体力不足 25% 时，气力变为 100	自身	STAGE 9、STAGE 15
极意：自然调和	属性活性时基础能力增加率提升 10%	自身	STAGE 5、STAGE 12
极意：自然融合	属性活性时基础能力增加率提升 30%	自身	梦幻演武 9
极意：持久の心得	最大体力 +10%	自身	STAGE 4、STAGE 12
极意：会心の心得	攻击力 +10%	自身	STAGE 5、STAGE 14、梦幻演武 10、梦幻演武 14
极意：顽强の心得	防御力 +10%	自身	STAGE 2、STAGE 9、梦幻演武 4
极意：俊敏の心得	速度 +10%	自身	STAGE 6、STAGE 13、梦幻演武 13
极意：缩地の心得	移动 +1	自身	STAGE 3（击破 BOSS）、STAGE 11、梦幻演武 5
极意：跳跃の心得	跳跃力 +1	自身	STAGE 7、梦幻演武 5
极意：登攀の心得	能够攀上大的高低差地形	自身	梦幻演武 8
极意：落下の心得	能够跃下大的高低差地形	自身	梦幻演武 2
极意：护身呼吸法	受到的物理伤害 –10%	自身	STAGE 16、梦幻演武 3
极意：精神一到法	受到的术伤害 –10%	自身	STAGE 10、梦幻演武 1
极意：万死一生	被击破时，仅一次体力回复至 1	自身	STAGE 8、STAGE 16、梦幻演武 7
极意：疾风迅雷	范围内己方速度 +5%	周围 1 格	STAGE 6
极意：疾风迅雷 贰	范围内己方速度 +10%	周围 2 格	STAGE 11、梦幻演武 6

主线关卡

主线关卡一共17关，全部打穿后即可看到游戏的大结局，同时要求玩家留下通关存档。留下通关存档后回到标题画面，标题菜单的“特典”中解锁“控室～アクタ–ズボイス～”，可以听到主要角色声优的留言。

STAGE 1 试される觉悟



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	ハク或クオン被击破
天候	–
出击可能单位数	4
强制出击单位	ハク、クオン
初次过关经验值	70
取得奖励点数	6
完成关卡特典	极意：隐密の策

关卡攻略

用来熟悉战斗操作的关卡。敌人只有4个，虽然个体之间等级有些微差距但并不难对付。主人公ハク目前的攻击力虽然很低，但只要熟练掌握クオン的连击，并始终以2对1的优势就可以轻松击败敌人。本关在难度上并没有什么难点，不过ハク在本关升级后，能习得连击“殴打”的第二段，对于获得银杯“连击百识”来说是必须的一步。如果初次攻关时没能让他升级，记得日后在“战斗回想”中来补上。

STAGE 2 害虫驱除



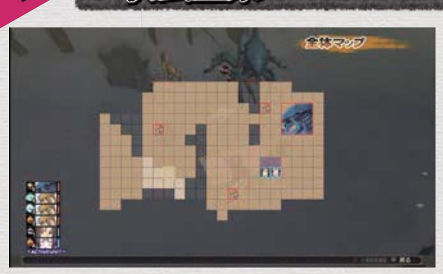
胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	5
强制出击单位	ハク、クオン、マロロ
初次过关经验值	80
取得奖励点数	7
完成关卡特典	极意：毒抵抗、极意：顽强の心得

关卡攻略



マロロ加入队伍，他的远程咒术攻击有相当高的威力，可以好好利用。不过他虽说是可操作同伴，但主线剧情关卡中大多时候无法出战，因此也不用特别费心去培养。让ハク、クオン挡在前面，マロロ留在后面输出，并尽可能将经验值留给前两个人就行了。从本战开始ハク的武器固定为扇子，攻击力有一定的提升。另外跟前作有所区别的是，障碍物打了也不会出现道具，所以不是特别执着的话，不用花心思去清掉。

STAGE 3 伏虫重来



胜利条件	引诱ボロギギリ抵达指定位置（发光区域）or 击破ボロギギリ
败北条件	我方全灭
天候	吹雪（水、风属性强化）
出击可能单位数	4
强制出击单位	ハク、マロロ
初次过关经验值	100
取得奖励点数	8
完成关卡特典	秘传：物理防御、极意：代谢活发
完成关卡特典（击破ボロギギリ）	极意：缩地の心得

BOSS 难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	7	ボロギギリ	土	475	34	52	90	0	5
高	7	ボロギギリ	土	475	34	52	90	0	5

关卡攻略

虽然击破BOSSボロギギリ也是过关条件之一，但是初次来到本关的玩家，以当前的实力就不要妄想了。被BOSS打一下直接就是100以上的即死级伤害，还是老老实实走为上策。由于クオン本关无法出击，对自己操作没有自信的话，可以选择放弃清理位置尴尬的杂兵，直接从1格距离的缺口处跳至左侧，能够节省下绕远路的回合数。接下来守株待兔清理掉来犯的杂兵，等待BOSS踏入指定位置即可过关。如果不慎被BOSS打死，记得使用卷回机能。等待日后等级提升后，可以再来此关，击破BOSS除了可以解锁铜杯“巨虫讨伐”，还能获得主线流程中极其稀有的装备“极意：缩地の心得”。

STAGE 4 贼と贼



胜利条件	击破モズヌ
败北条件	我方全灭
天候	强风（风属性强化）
出击可能单位数	6
强制出击单位	ルルティエ
初次过关经验值	130
取得奖励点数	9
完成关卡特典	极意：风神信仰、极意：土神信仰、极意：持久の心得

BOSS 难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	7	モズヌ	土	175	23	13	120	1	3
高	7	モズヌ	土	175	25	15	120	1	3

关卡攻略

本关开始ルルティエ加入队伍。她的定位与前作的アルル相同，拥有自然治愈能力，再加上完全阻止敌人移动的ZOC能力，是相当优秀的肉盾型单位。本关的强风天候大幅强化ルルティエ所对应的风属性，而且正好克制BOSSモズヌ的土属性。给她装备上“秘传：物理防御”，然后放在BOSS面前，简直如同一堵“叹息之墙”。本关只要击破BOSS就能过关，不过因为有ルルティエ在前方抵挡，不妨将其他杂兵也顺手收拾掉。



STAGE 5

最初の任务



胜利条件	击破モズヌ
败北条件	我方全灭
天候	浮灵（光属性强化）
出击可能单位数	7
强制出击单位	ハク、クオン、ルルティエ、ネコネ、キウル
初次过关经验值	140
取得奖励点数	10
完成关卡特典	极意：火神信仰、极意：自然调和、极意：会心の心得

BOSS

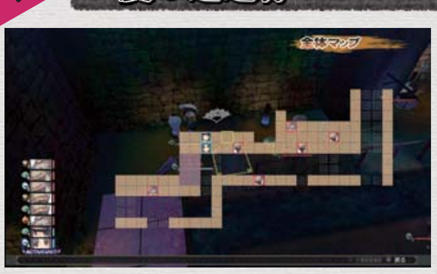
难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	10	モズヌ	土	280	25	15	120	1	3
高	10	モズヌ	土	280	25	18	125	1	4

关卡攻略

与上一关似是而非的一关。虽然BOSS和过关条件都一样，但首先场地上失去了风属性强化，其次BOSS和我方成员之间几乎是直线，中途隔着大量杂兵，难以直捣黄龙。这是至今为止最有运筹帷幄感觉的一关，建议玩家出击之前给**ルルティエ**带上各种防御系装备，然后以其为盾，步步为营、稳步推进，一路清理掉杂兵后再围剿BOSS。新加入的两名同伴中，**キウル**是远程弓手，攻击力极高，而且后期习得的特性“不动连击の构え”会让他成为队伍中雷打不动的绝对主力，值得玩家花心思重点培养。**ネコネ**属于纸防的后援角色，虽然也有4格射程的火属性法术，不过目前还是专心跟在大部队后方，负责回复和提升防御即可。注意她放置的“不动の阵”对敌方也有效果，建议优先放在不太移动的**ルルティエ**脚下。

STAGE 6

爱の逃避行



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	ユウリ或アトウイ被击破
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	アトウイ
初次过关经验值	160
取得奖励点数	10
完成关卡特典	秘传：物理防御改、极意：俊敏の心得、极意：疾风迅雷

关卡攻略

本关要一边保护NPC一边战斗，好在NPC虽然偏弱，但不会闷着头往前冲，让**ルルティエ**为首的大部队走在她前面基本可以确保安全。出战前可以把**クオン**排在稍稍靠后的位置，让她回头收拾掉后面火属性的狼，然后再跳过水路、协同我方的远程攻击手一起解决下方远距离放冷箭的杂兵。本关加入的**アトウイ**是攻击力超高、且有2格射程的接近战角色，很好地弥补了我方水属性攻击手的空缺（**ネコネ**用的是火属性法术），她的连击想按到会心一击有些难度，玩家要多多习惯。但是要注意**アトウイ**同样是本关的失败条件，而且她的防御也算不上高，千万不要图一时爽快而坏了大事。



STAGE 7 禁じられた火遊び



胜利条件	击破ノスリ
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク、クオン、ネコネ、アトゥイ
初次过关经验值	180
取得奖励点数	12
完成关卡特典	极意：水神信仰、极意：穷死觉醒、极意：跳跃の心得

BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	13	ノスリ	火	280	32	25	135	3	4
高	13	ノスリ	火	358	39	25	135	3	4

关卡攻略

打法与第5关类似，但是要注意ノスリ是一个弓手，对峙时要多多注意己方纸防角色、特别是水属性的ネコネ的站位。首先要想办法用ルルティエ封住她的移动，然后绝对不要跟她站在一条直线上。另外ノスリ的特性中有“穷死觉醒”，自身HP不满25%时攻击力提升30%，建议控好血量后，轮到己方单位连续行动时，一口气扑灭。

另外从本关开始，玩家应该会遇到非强制出击单位出击后气力为0，无法发动特定连击的情况，这种情况下可以依靠ハク的“回升扇舞”第一段来增加气力。但是“回升扇舞”本身也需要5点气力才能发动，因此情况允许的话，以后在出击时尽量把ハク、以及其他需要初始气力的角色排在クオン的身边，利用她的特性“气合渗透”来提升气力。





STAGE 8 悪徳の栄え



胜利条件	击破モズヌ
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	ノスリ、オウギ
初次过关经验值	200
取得奖励点数	14
完成关卡特典	极意：毒抵抗、极意：钝足抵抗、极意：万死一生、秘传：物理防御

BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	16	モズヌ	土	400	36	33	140	1	4
高	16	モズヌ	土	440	36	33	140	1	5

关卡攻略

ノスリ与オウギ作为同伴加入。姐姐ノスリ是高机动性的游动弓手，虽然后期伤害不如定点炮台的キウル，不过作为远程单位依然有着强大的实力，有培养的价值。弟弟オウギ目前看来只是个高机动的近身战士，但其实他的定位跟前作的オボロ是一样的，后期能够学会绕背攻击提升20%伤害的特性“暗讨ち”和完全阻止接近攻击伤害的炼技“圆环”，作为近身战斗单位也非常活跃。不过可惜的是，本关他们两人的火属性被BOSS的土属性完全克制，姐姐还能远程打一下，弟弟还是老老实实清理杂兵吧。

本关有两大难点。第一个难点是高低差落差非常厉害，这不仅仅影响跳跃力1和2的角色的行动路线，还会严重影响我方角色的输出。通常的连击都不会对应1格以上的高低差，因此要消灭敌人，最好还是耐着性子等他们下到最下层来。如果耐不住性子主动冲上去，就免不了一番苦战。第二个难点是BOSS在气力全开状态下会使用必杀技。由于气力全开后强制行动，如果对战局把握稍有不慎，很可能引发BOSS的二次攻击，捎带必杀可以直接秒掉我方任何单位。不过大家也不必太过在意，一来本关的失败条件是全灭，战死一个角色无伤大雅；二来BOSS使用必杀技后，其武器会脱手飞出，在战场上变为障碍物单位。此时将该武器破坏，即可获得铜杯“武器破坏”，因此让BOSS使用必杀技也可以看作是本关的流程之一。

综上所述，本关的推荐攻关流程：首先将最下层右侧的BOSS体力削减至1/3，他就会强制移动到最上层右侧洞口。此时不要追击，先在最下层待机，把所有杂兵全部消灭后，BOSS就会冲下来。再次将他的体力削减至1/10时，他就会强制移动到最上层左侧洞口。拿到奖杯之后就可以直接收拾掉了。

STAGE 9 剑奴



胜利条件	1. 击破ウズ－ルツシャ千人长 2. 击破伟丈夫
败北条件	我方全灭
天候	雾（水属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク、クオン、ウルウル・サラァナ、アトゥイ
初次过关经验值	230
取得奖励点数	16
完成关卡特典	秘传：术法抵抗、极意：咒い抵抗、极意：死中求活、极意：顽强の心得

BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	17	ウズ－ルツシャ千人长	土	409	37	35	110	1	4
普通	17	伟丈夫	风	480	40	38	120	2	4
高	17	ウズ－ルツシャ千人长	土	409	37	44	110	1	5
高	17	伟丈夫	风	480	43	46	151	2	4

关卡攻略

纯DPS法师ウルウル・サラァナ加入。法术攻击力超高，射程也相当出众，缺点在于速度低且移动慢。建议在打本关之前，先通过战斗回想去击破第3关的BOSSボロギキリ，获得“极意：缩地の心得”，为ウルウル・サラァナ装备上，就能够弥补其移动的缺陷，战后再通过BP来改善其速度。

本关是第一次出现在玩家面前的二段构成关卡。由于本关强化了水属性，アトゥイ会成为非常活跃的单位。首先要面对的BOSS是土属性的千人长，老规矩用ルルティエ抵上去就可以保证安全。不过在击破他之前，建议先把其余的杂兵全部清理掉。击破千人长后，他会原地1血复活，同时新BOSS伟丈夫带着一批杂兵出现，战斗重开进入第二阶段，胜利条件由1变为2，而第一阶段剩下的杂兵也会继承过来。伟丈夫是风属性，アトゥイ能够打出非常可观的伤害。不过注意伟丈夫有2格强力反击技，如果不想遭重的话，建议以弓手和法师等远程攻击先消耗一番，再派アトゥイ去收人头。另外伟丈夫有ZOC，派クオン去他身边绕一圈就能获得铜杯“敌阵突破”。不过他同样也能无视ZOC移动。

STAGE 10 囚われしもの



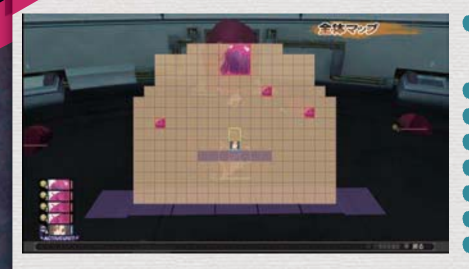
胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	阳炎（火属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク、ヤクトワルト
初次过关经验值	240
取得奖励点数	16
完成关卡特典	秘传：物理防御 贰、极意：气绝抵抗、极意：精神一到法

关卡攻略



最后一名同伴ヤクトワルト加入，定位为能攻能守的半肉盾，攻防均是高水准，并且有ZOC能力和无视ZOC移动的能力，后期也能习得完全回避物理攻击的炼技。相比ルルティエ的缺点在于HP不够高，而且没有治愈能力，持久战方面欠缺一些。不过本关在通常难度下土属性敌人偏多，倒是能一显身手就是了。

STAGE 11 记忆の残照



胜利条件	1. 击破タタリウンカミ 2. 破坏冷却管道后，我方任意单位到达目的地 or 全灭敌势力
败北条件	ハクが被击破
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	260
取得奖励点数	18
完成关卡特典	秘传：物理回避、极意：疾风迅雷 贰、极意：忘却抵抗、极意：缩地の心得

BOSS 难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	22	タタリウンカミ	光	999	48	66	100	0	3
高	22	タタリウンカミ	光	999	48	66	100	0	3

关卡攻略

虽然不是明显的二段构成，但胜利条件依然会发生变化的关卡。作为胜利条件出现的BOSSタタリウンカミ的HP高达999，而且每次行动会自然回复50%的血量，初次挑战应该是不可能击倒的。首先击倒一只タタリ，然后场上会追加2只新的タタリ，此时发生剧情，之后可以攻击BOSS左侧的冷气管。冷气管只有200血量，随便找个远程攻击手将其击破触发剧情，BOSS会分裂为9只タタリ。此时胜利条件就会从1变更为2了。注意タタリウンカミ的范围物理攻击“因果”有着最远6×3的距离，走位时尽量要相隔一个格子保持散开。本关结束后会获得主线流程中最后一个“极意：缩地の心得”，建议给オウギ装上，强化其绕背的能力。



STAGE 12 邂逅

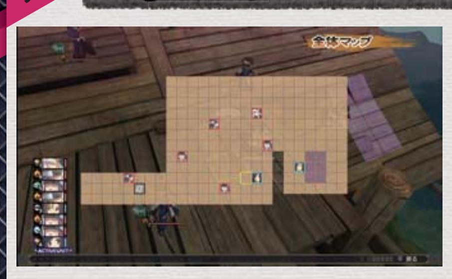


胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	クオン
初次过关经验值	280
取得奖励点数	20
完成关卡特典	秘传：物理防御改 贰、极意：精神抵抗、极意：自然调和、极意：持久の心得

关卡攻略

关卡构成为一本道，不过能立足的位置相当少，敌人也比较分散，速度慢、移动距离短、攻击距离短的单位必定会成为累赘，建议本关的出战人员以重视速度为主，将敌人确实地各个击破。

STAGE 13 もののふ



胜利条件	1. 敌势力全灭 2. 击破クロウ
败北条件	–→强风（风属性强化）
天候	クオン被击破
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク、クオン
初次过关经验值	320
取得奖励点数	22
完成关卡特典	秘传：物理回避 贰、极意：隐密の策、极意：穷死觉醒、极意：俊敏の心得

BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	30	クロウ	土	860	57	46	105	2	4
高	30	クロウ	土	1006	57	52	105	2	4

关卡攻略

跟前一关相反，本关场地空旷，适合定点作战，所以出战人员可以大量派出擅长定点射击的单位，例如ウルゥル・サラァナ和キウル。但是需要注意，本关的失败条件是クオン被击破，由于クオン在性质上需要四处游动回复、加BUFF、甚至是参与攻击，因此建议给她装上“极意：万死一生”，免得出事故。

关卡是二段构成，击破场上所有敌人后会触发剧情，接着前作的クロウ就会带着第二批敌人出现，胜利条件也随之变更。クロウ的移动力有4，持有ZOC能力，攻击能溅射直线2格，带有必杀技不说，最狠的是持有特性“失地回势”，越是受到攻击越是能快速行动，真的是相当危险。建议把战线下拉，先清理掉周围的杂兵，然后让风属性的ヤクトワルト或ルルティエ加好防御Buff在上方单兵拦住他，其他人尽量保持距离进行输出。天候是“无”与“强风”之间相互切换，“强风”发生时场上也会有明显的风特效出现，可以注意一下。

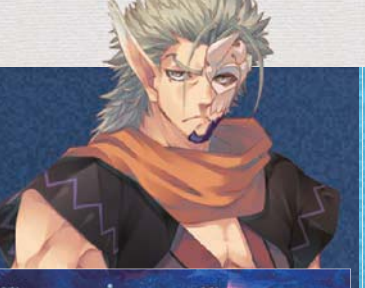




STAGE 14 影



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	浮灵（光属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	350
取得奖励点数	24
完成关卡特典	秘传：术法抵抗 贰、极意：阳动の策、极意：咒い抵抗、极意：会心の心得

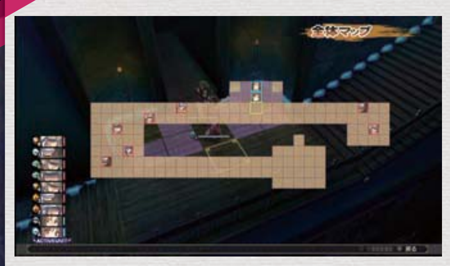


关卡攻略

虽然从胜利条件上看不出来，但其实本关也是两段构成。从地图上敌人的位置分布来看，很容易让玩家做出兵分两路、分头击破的选择，但如果求稳的话最好不要这样做——场上的覆面兵全灭后，会立刻出现新的敌人グトゥアルダル，而玩家的所处位置并不会复位，如果不慎孤军深入的话会很危险。所以建议本关还是抱团往下方前进，等待右边的敌人自己过河来送死。布阵时尽量靠左侧一些，这样可以防止敌人处于尴尬的过河落脚处，使得我方一些近战单位无法进行输出。グトゥアルダル会进行范围攻击，要注意队伍中低防角色的位置，另外也需要能进行范围回复的人员。



STAGE 15 救出



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク、ネコネ
初次过关经验值	380
取得奖励点数	26
完成关卡特典	极意：代谢活发、极意：火神信仰、极意：死中求活

关卡攻略

本关建议以阵地战推进，将远距离射程的弓手或法师配置在初期位置的边上，等待敌人自行撞上来即可。清理掉上方的敌人和下方的第一波敌人后，把整个战线慢慢下压就没什么难度了。



STAGE 16 霸者たるもの



胜利条件	击破ヴライ
败北条件	オシュトル被击破
天候	–
出击可能单位数	10
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	420
取得奖励点数	30
完成关卡特典	极意：精神抵抗、极意：万死一生、极意：护身呼吸法

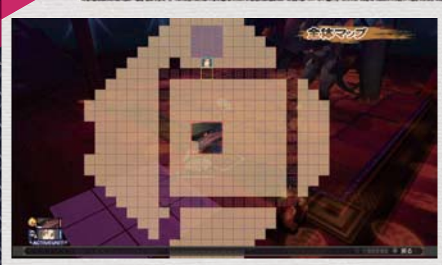
BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	40	ヴライ	火	1800	70	68	125	1	4
高	40	ヴライ	火	2250	70	68	136	1	4

关卡攻略

本关BOSSヴライ会直取我方阵后的オシュトル，所以尽可能要在他跨过障碍之前，让前卫角色用ZOC黏住他。ヴライ的火属性攻击极为强悍，没有耐性的话吃完一套最起码也是500以上的伤害，因此负责阻止他行动的ZOC前卫角色最好装上“火神信仰”、“物理防御”、“术法抵抗”、“万死一生”等等保命的装备。ヴライ的攻击中，最具威胁的就是打4格射程的术攻击“岩浆破”，第二段会溅射目标周围4格，而且还可以连接必杀，因此远程的角色千万注意不要抱团。另外他的“龙穴破”是对自身周围1格启动的反击技，伤害是其次，关键是能够回复自己的体力、并提升攻击力和速度，因此攻击他的时候，一定要选择无法被反击的招式，或是利用2格以上射程的招式攻击。这一关远程角色培养程度直接决定攻略难度，如果两个弓手和DPS法师都养得不错，打起来就比较轻松了。

STAGE 17 武赖



胜利条件	击破ヴライ
败北条件	我方全灭
天候	–（火属性强化）
出击可能单位数	10
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	500
取得奖励点数	20
完成关卡特典	–

BOSS

难度	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
普通	42	ヴライ	火	4600	71	64	99	1	3
高	42	ヴライ	火	5520	75	68	99	1	3

关卡攻略

基本可以看做是上一关把BOSS战单独拿出来打，人员和装备配置按照上一关的来就行了。前卫角色一定要装上“万死一生”，才能比较顺利地拦住BOSS。“豪霸无赖”是最大3格射程，并能够溅射周围4格的范围技，如果我方抱团前进将会死得惨不忍睹。本关首先让前卫角色快速冲上去，靠“万死一生”吸引火力，其他角色同时各自散开，クオン和ハク分别跟着需要气力要求的远程攻击手走。等主要输出单位キウル和ウルゥル・サラァナ站好位置后，一口气进行最大输出，力求快速歼敌。关键时刻就连自带复活的ハク也可以派上去做肉盾。

梦幻演武

读取通关存档后，选择前往“自室（夜）”即可挑战附加关卡模式“梦幻演武”。“梦幻演武”共16关，难度高于主线关卡，没有难度设定可选，并且可以挑战主线关卡中无法挑战的强敌。这些关卡同样有完成关卡特典和初次过关经验值，正好可以用来培养角色。16关全通后，可以看到一张没有收录在画廊中的、ウルウル・サラアナ的CG。另外每个关卡的通关报酬也并非一次就能全部领取，需要重复挑战。

STAGE 1 弱肉强食



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	吹雪（水、风属性强化）
出击可能单位数	6
强制出击单位	–
初次过关经验值	200
取得奖励点数	40
完成关卡特典	极意：精神一到法 / 极意：持久の心得 / 秘传：术法抵抗 贰

关卡攻略

出击角色较少，而敌人也都在Lv34左右，再加上初期就是大军压境的状况，作为梦幻演武的第一关，很好地展现了该模式的特征。本关左右两侧边角的出击位一开始就会受到敌人的攻击，建议在右上角首先行动的第一个出击位上配置一名肉盾角色，开场直接往右冲，用ZOC挡住右侧的**タタリ**。左下角出击位则配置另一名肉盾角色，旁边防一名非低防角色，防止被左侧**タタリ**的连击波及重创。作为强力炮台角色的**キウル**和**ウルウル・サラアナ**也要发挥应有的效果才好打。**タタリ**的攻击会造成气绝，非常麻烦，一定要优先消灭。

STAGE 2 神算鬼谋



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	ネコネ被击破
天候	–
出击可能单位数	5
强制出击单位	ネコネ、キウル
初次过关经验值	200
取得奖励点数	40
完成关卡特典	极意：落下の心得 / 极意：不退の念

关卡攻略

敌人全部是咒术师，除了会召唤自爆兵以外，绝大部分装备还装备了“万死一生”（被击破时以1点HP复活），所以要稳扎稳打，建议多上远程攻击手。开场先让**ネコネ**在中央放一个“白虹”，然后直接用风属性的“矮星”击破右下角不带“万死一生”的土属性咒术师。然后以此为据点，再将战线慢慢推上去。

STAGE 3 大逆袭



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	ヤマト剑兵被击破
天候	–
出击可能单位数	6
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	225
取得奖励点数	50
完成关卡特典	极意：护身呼吸法 / 极意：水神信仰 贰

BOSS	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
	37	モズヌ	土	2320	82	75	130	1	4

关卡攻略

本关要保护NPC**ヤマト**剑兵不被击破。NPC与**ハク**在左边，而我方大部队在右边。由于NPC遇到BOSS就是被秒杀，因此本关必须要一个有ZOC能力的肉盾去拦住BOSS，风属性的**ヤクトワルト**和**ルルティエ**之中要选一个。其他队员要以移动力和攻击距离为重（特别是负责回复的单位建议用**クオン**，才能保持较好地移动），推荐让水属性的**アトゥイ**装备“缩地の心得”后冲在最前端，消灭左侧的第一个敌人，然后带领部队从下路尽快与NPC合流。在那之前，如果NPC受到伤害就由**ハク**来负责回复。注意BOSS有特性“万死一生”，别阴沟里翻船了。

STAGE 4 囊中の雾



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	雾（水属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	–
初次过关经验值	225
取得奖励点数	50
完成关卡特典	秘传：物理防御 参 / 极意：顽强の心得

BOSS	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
	38	マロロ	火	1004	85	38	140	1	3

关卡攻略

开场我方左翼位置两人和右翼位置一人必定会遭受数次物理攻击，而且开场无气力，也不能指望特定的炼技，所以人选配置非常重要。建议把皮厚或拥有回避、防御型炼技的单位放两翼，输出角色放中央。在这里向大家推荐一个阵型：把**アトゥイ**放在中央始发位置并装备“万死一生”，**ネコネ**紧靠她左侧。因为水属性的单位受到天候强化，**ネコネ**能够比大部分敌兵先行动。左翼人选推荐为**ヤクトワルト**，然后把**ルルティエ**放在**ヤクトワルト**身旁；右翼推荐**ウルウル・サラアナ**，可以用她的炼技完全阻断敌人的攻击。为保险起见，可以把**ハク**放在她身边，如果受到牵连攻击，可以用他的特性“失地回势”来加快自己行动。

开场后**アトゥイ**直接往下冲，利用她“战阵昂扬”的特性，直接击破下方左侧两个敌人。轮到**ネコネ**行动时，利用她的火属性攻击击破上方的敌人，就能遏制住大部分伤害，同时还能给其中一边的单位范围回血。**ネコネ**的召唤物再上去抵住左上角的风属性敌人。接下来**アトゥイ**很可能会被击破一次，但可以自动复活。左上角的风属性敌人会击破召唤物后进入“气力全开”状态，但是也只能攻击**ルルティエ**这个肉盾，基本没什么威胁。这样一来就撑过第一波攻击了。其后虽然**ネコネ**会被因“气力全开”而二次行动的BOSS击破，不过我方早已胜券在握。

STAGE 5 劣神を討て



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	雪（水属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	–
初次过关经验值	250
取得奖励点数	60
完成关卡特典	极意：缩地の心得 / 极意：跳跃の心得

BOSS	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
	38	ヤマト骑兵长	水	1386	72	68	145	2	6

关卡攻略

ヤマト骑兵可以无视ZOC移动，而且BOSS又是水属性强化，因此风属性肉盾单位在本关用处不大。注意杂兵骑兵全部都有“死中求活”，不能秒杀的话，注意控制伤害，不要随意将体力打到25%以下。水属性强化的关卡，照惯例让アトゥイ无双就能解决大部分问题了。



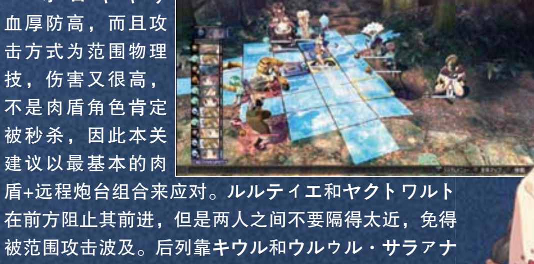
STAGE 6 妄动なる企み



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	强风（风属性强化）
出击可能单位数	7
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	250
取得奖励点数	60
完成关卡特典	极意：疾风迅雷 贰 / 极意：风神信仰 贰 / 秘传：物理防御 贰

BOSS	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
	40	ボロギギリ	土	3500	91	85	135	0	6

关卡攻略



ボロギギリ血厚防高，而且攻击方式为范围物理技，伤害又很高，不是肉盾角色肯定被秒杀，因此本关建议以最基本的肉盾+远程炮台组合来应对。ルルティエ和ヤクトワルト在前方阻止其前进，但是两人之间不要隔得太近，免得被范围攻击波及。后列靠キウル和ウルゥル・サラァナ输出即可。其他人注重清理杂兵，别让他们来捣乱。

STAGE 7 恶梦の协心



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	– → 强风（风属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	–
初次过关经验值	275
取得奖励点数	70
完成关卡特典	极意：万死一生 / 极意：俊敏の心得

关卡攻略

一开始就处于包围之中，但是与敌人的距离非常微妙，只要先移动就会遭到后手反制，因此第一回合最好就地待机。出击位置左上角一定要找个行动较快的单位离开，否则会被左边的超高伤法师攻击并波及周围同伴。注意不要向左边移动，基本以迎击方式作战，等左边的敌人加好Buff过来之后，再反手将其击溃。消灭左侧的敌人后，剩下的就没难度了。值得注意的是，本关的很多敌人身上带有“火神信仰 贰”，如果连段中有火属性攻击，反而会让整套连段的伤害大幅下降，因此要尽量避免让火属性攻击面对这种敌人。

STAGE 8 万古の怨嗟



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	瘴气（暗属性强化）
出击可能单位数	6
强制出击单位	–
初次过关经验值	275
取得奖励点数	70
完成关卡特典	秘传：术法抵抗 参 / 极意：登攀の心得 / 极意：代谢活发

BOSS	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
	42	タタリウンカミ	光	3000	75	80	175	0	4

关卡攻略

瘴气天候还是游戏中初次遇到，除了强化暗属性以外，我方全员每次行动还会受到50点伤害，并减少10点气力。不过由于强化了暗属性，再加上敌人全员都是光属性，所以本关的主要输出角色非**ウルウル・サラアナ**莫属，无论如何都要保护好她。BOSS**タタリウンカミ**每次行动时回复1500点体力，并增加10点气力，有周围1格的反击技，而且行动速度还非常快，可谓十分难缠。所以战术方面建议采取先清理杂兵，最后围剿BOSS的战术。

开场后我方出击位置左下两名单位会遭到BOSS“因果”的远程打击，因此尽量放置能够回避远程攻击（首推**ノスリ**）或防御力高的单位。回复角色选用**ネコネ**，用她的范围回复技支撑大部队。另外我方任何单位都不要靠近BOSS的三格之内，让它使用“枭首”攻击的话，很容易造成“气力全开”状态。“因果”不好回避，但不是毁灭性的伤害，也就作罢。另外“因果”攻击后会生成杂兵，不过等级只有15级，并没有什么威胁，反而是我方拿来提升气力、以及阻挡BOSS前进的手段。大部队按照优先清理右侧杂兵的方针行动，左侧杂兵能不管就不管，毕竟可以成为阻挡BOSS前进的路障。本战的关键只有一个：谁都可以死，惟独**ウルウル・サラアナ**要保住。

STAGE 9 爱の名の下で



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	ユウリ或アトウイ被击破
天候	砂岚（风、土属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	アトウイ
初次过关经验值	300
取得奖励点数	80
完成关卡特典	极意：自然融合 / 极意：顽强の心得

关卡攻略

本关要保护NPC**ユウリ**。由于她一个人在地图上方，我方大部队出击点在地图下方，所以必须以最快速度去救助她。强制出击的**アトウイ**什么都不要想，直接二次移动往北面冲，阻止敌人的攻势。**クオン**也最好作为速度快的回复角色跟上。由于**アトウイ**也是失败条件，而且防御又不怎么高，最好给她装上“万死一生”保命，并且尽量不要遭受**ウズ–ルッシヤ**咒兵的攻击。NPC的行动方式是靠东侧往南走，因此优先清理地图右边的敌人，再解决掉剩下的。



STAGE 10 意地を贯け



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	7
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	300
取得奖励点数	80
完成关卡特典	极意：万能抵抗 / 极意：会心の心得

关卡攻略

本关是细长的山道，建议用**ルルティエ**或**ヤクトワルト**在前列挡住，后列用远程输出的战术。不过我方出击点后面有个极强的**トゥスクル**剑兵，第一次行动就会攻击我方右下角的角色，建议把防高的单位或者是**ウルゥル・サラァナ**安置在这里，利用炼技完全回避他的第一次攻击。**キウル**建议放置在左上角，开场让**ハク**用“回升扇舞”给他加气，到他行动时就能用三段派生的“伏龙梅”将左侧的骑兵和弓兵一起解决。再解决掉面前的法师和我方阵列后方的剑兵（注意他有两格反击技），就熬过第一波了。摆好阵势迎击接下来的敌人，各个击破即可。注意最后一个法师装备了“万死一生”和“死中求活”，建议将她的体力控制在25%以上，然后找个连击之后能补满气力的单位上前将其击破，然后比对方先一步再动，再次将其彻底击破。



STAGE 11 捲土重来

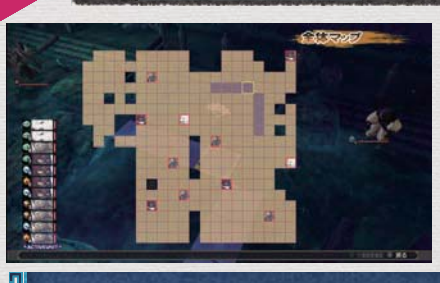


胜利条件	敌势力全灭
败北条件	ハク被击破
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	350
取得奖励点数	90
完成关卡特典	秘传：物理回避 参 / 极意：持久の心得 / 秘传：物理回避 贰

关卡攻略

我方初期位置被分隔上下两处。由于**ハク**是失败条件，因此上方建议配置一名移动速度不错，也善于补刀的单位，例如**オウギ**。下方将**ルルティエ**或**ヤクトワルト**放在后面断后，再留下**ウルウル・サラァナ**做输出，其他单位往上方前进，与**ハク**一行合流。千人长装备了“万死一生”，一定要注意确实地击破。

STAGE 12 暗より来るもの



胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	浮灵（光属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	–
初次过关经验值	350
取得奖励点数	90
完成关卡特典	极意：穷死觉醒 贰

关卡攻略

难度比较大的一关，主要的敌人是覆面兵和**グトゥアルダル**。所有的覆面兵都装备有“万死一生”，而且受到任何攻击都会变化为**グトゥアルダル**。**グトゥアルダル**被击破后会变化成尸骸。尸骸虽然不能移动，也只有1格伤害极少的反击技，但如果放置数回合，就会复活成为**グトゥアルダル**。因此想要彻底杀死一个覆面兵，必须要多次将其击破。

本关的推荐打法为阵地战，请派遣队伍中最强的远程火力集团出战，并带上能够复活的**ハク**和回复单位**ネコネ**。建议把**ウルウル・サラァナ**放在强制先行动的位置，开场后直接走到后方，将后面的覆面兵击破，消耗掉“万死一生”，覆面兵变身后的攻击则交给她的炼技回避掉。**キウル**放置在右侧位置，作为炮台阻止右边的敌人前进。接下来就是见招拆招了。非覆面兵的敌人要优先解决掉，而面对**グトゥアルダル**时要集中火力，先将其打成不会动的尸骸再说。**ウルウル・サラァナ**要多多使用“双影无双”，这一关用召唤物拉仇恨是非常重要的。



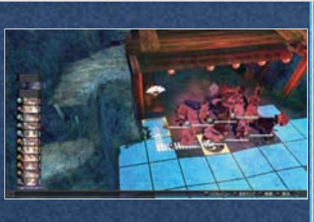
STAGE 13 天と地



项目	内容
胜利条件	敌势力全灭
败北条件	ハク被击破
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	400
取得奖励点数	100
完成关卡特典	极意：俊敏の心得 / 秘传：物理防御改 贰

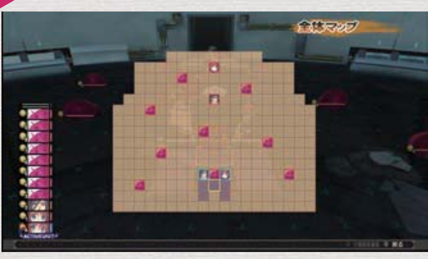
关卡攻略

从被敌人上下包夹的状态开始。解决敌人的顺序是从下到上。正上方的敌人因为高低差的关系，必须降到地面才能攻击，所以只要不许他们下来，就只用面对下方的敌人了。本关推荐**ノスリ**、**オウギ**和**ネコネ**出战，其余多上远程角色。右下角配置**オウギ**（需要第一回合**ハク**加气）或者**ウルウル・サラアナ**，用炼技可以阻止下方右侧剑兵长的第一次攻势。开场**ハク**给**オウギ**加气后，移动到我方部队出击位置后排左边一格，可以阻止上方的剑兵跳下来。然后我方尽快将出击位置最后一排的横向7格全部踩满，这样上面的敌人就下不来了（**ネコネ**的开场召唤就是用来干这个的）。接下来就是守株待兔，把下面的敌人清完后，再撤出原地，等待上面的敌人跳下来送死。



注意这里的敌人很多都带有“死中求活”、“万死一生”、“穷死觉醒”和“X神信仰”，攻击的时候一定要先调查一下。另外**ノスリ**的“落叶归根”可以攻击高低差上方的单位，如果练得不错的话将大为活跃，气力靠**ハク**和**クオン**来回复就行了。最后一个弓兵会缩在上方不下来，如果**ルルティエ**有出击的话，可以从右侧下面的部分直接跳上去，然后碾死他。

STAGE 14 试される魂



项目	内容
胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–→浮灵（光属性强化）
出击可能单位数	7
强制出击单位	ノスリ、ヤクトワルト
初次过关经验值	400
取得奖励点数	100
完成关卡特典	极意：死中求活 / 极意：会心の心得 / 极意：精神抵抗

BOSS

Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
48	ノスリ	光	2800	78	78	184	3	5
48	伟丈夫	光	3400	80	89	168	2	5

关卡攻略

本关要面对曾作为BOSS出现过的两名同伴——ノスリ和伟丈夫。从初期位置往上走一步的话，两个BOSS就会冲下来，因此绝对不要往北走。出击之后后缩一点，先解决来犯的タタリ。部分タタリ装备了“万死一生”，一定要确实地击倒。大约三回合后气候变化为“浮灵”，两个BOSS也会趁此出击。建议按照伟丈夫→ノスリ的顺序来击破。特别是BOSSノスリ会因为“落叶归根”而回复体力，因此攻击时一定要集中火力快速击破。



STAGE 15

古强者

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	クオン被击破
天候	–→雨（水属性强化）
出击可能单位数	8
强制出击单位	クオン
初次过关经验值	450
取得奖励点数	150
完成关卡特典	秘传：物理防御改 参/极意：土神信仰 贰/极意：穷死觉醒

BOSS	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
	49	クロウ	土	5200	85	88	147	3	6

关卡攻略

至今为止难度最大的一关。队伍被分成两半，而面对的BOSS又在西侧上方，在西侧强制出击的**クオン**又是失败条件，而且左侧部队的左翼出击点和右侧部队的右翼出击点一开始还会被术兵攻击，范围法术一次要带走我方好几个单位，弄得不好真的就是瞬间全灭。地图下方全是跳跃格子，对于我方主力的移动能力来说非常不便，而且BOSS还会以每次行动7格的移动力来追赶，所以与其让两队汇合，不如各自为战。

接下来推荐小编所用的打发：左侧部队左翼**アトゥイ**，中间**ウルゥル・サラァナ**，右翼**キウル**；右侧部队左翼**オウギ**，中间**ハク**，下方**ノスリ**，右翼放空。放空的目的是为了让右边的术兵第一次行动时失去攻击目标，这也是我方主导战局的最关键一步。装备方面，**ハク**最好装上“死中求活”，而**クオン**是失败条件，所以给她装上“万死一生”以防不测。

开场**クオン**原地加攻防，然后往右下走到**キウル**下方2格，这样可以引诱左侧下方的术兵攻击这个第一目标。接下来因为右边的右翼放空，找不到人打的法师就会冲下来，**オウギ**冲到其身后或是左侧，和**ノスリ**合力将其击破，等会儿上方剑兵的攻击可以用**オウギ**的“圆环”完美防御。**キウル**原地二连射击破左侧骑兵→**アトゥイ**击破上方的术兵→**クオン**下去用“翡翠”攻击下方的术兵，会心一击按得好的话应该此时进入“气力全开”状态，击破术兵后往左跑，离开右边弓兵的攻击范围。最后**ウルゥル・サラァナ**击破旁边的剑兵。这样一来左侧就是BOSS一个人，只要集火消灭掉他，这关就等于过了。

STAGE 16

护国八柱

胜利条件	敌势力全灭
败北条件	我方全灭
天候	–
出击可能单位数	8
强制出击单位	ハク
初次过关经验值	500
取得奖励点数	200
完成关卡特典	–

BOSS	Lv	名称	属性	体力	攻击	防御	素早さ	跳跃	移动
	50	ムネチカ	土	8200	90	96	150	1	6

关卡攻略

简单明了的一关，敌人在体力、攻击、防御、速度、移动力方面完全凌驾之前好几个台阶，特别是移动至少都是5～7格，而且很多人带有“万死一生”和“死中求活”，给人的压力非常大。BOSS**ムネチカ**攻防都是超一流，特别是防御方面能让我方的伤害看起来像是儿戏，还有6格的移动，让她自由行动会非常危险。攻略关键是**ルルティエ**，给她装备上最大程度的物理攻击对策（例如上一关刚刚获得的“物理防御改 参”），然后让她单枪匹马用ZOC去堵住BOSS，其他人趁此机会要么清理杂兵并同时给**ルルティエ**回复，要么集中火力一口气击破BOSS。为了防止她的反击，本关的出击人员一定要选择射程长以及可以无效敌人攻击的单位。整个打法偏向于阵地战，大家根据自己的经验来排兵布阵吧。这一关拼的就是单位强度，如果实在打不过，建议多刷刷BP和装备再来。

奖杯列表

奖杯	名称	取得条件	备注
白金	采配をふるうもの	获得其他所有奖杯	–
铜杯	物语の始まり	观看游戏开场动画	–
铜杯	试される觉悟	完成主线关卡“试される觉悟”	–
铜杯	害虫驱除	完成主线关卡“害虫驱除”	–
铜杯	伏虫重来	完成主线关卡“伏虫重来”	–
铜杯	贼と贼	完成主线关卡“贼と贼”	–
铜杯	最初の任务	完成主线关卡“最初の任务”	–
铜杯	爱の逃避行	完成主线关卡“爱の逃避行”	–
铜杯	禁じられた火游び	完成主线关卡“禁じられた火游び”	–
铜杯	恶德の荣え	完成主线关卡“恶德の荣え”	–
铜杯	剑奴	完成主线关卡“剑奴”	–
铜杯	囚われしもの	完成主线关卡“囚われしもの”	–
铜杯	记忆の残照	完成主线关卡“记忆の残照”	–
铜杯	邂逅	完成主线关卡“邂逅”	–
铜杯	もののふ	完成主线关卡“もののふ”	–
铜杯	影	完成主线关卡“影”	–
铜杯	救出	完成主线关卡“救出”	–
铜杯	霸者たるもの	完成主线关卡“霸者たるもの”	–
铜杯	武赖	完成主线关卡“武赖”	–
银杯	伪りの仮面	达成游戏结局	–
铜杯	巨虫讨伐	击破 BOSS“ボロギギリ”	主线关卡 STAGE 3（可在战斗回想中击破）
铜杯	武器破坏	击破障碍物“モズヌの斧”	主线关卡 STAGE 3，让 BOSS モズヌ使用必杀技后出现（可在战斗回想中击破）
铜杯	祟神击退	击破 BOSS“タタリウンカミ”	主线关卡 STAGE 11（可在战斗回想中击破）
铜杯	连击の嗜み	输入连击成功	–
铜杯	炼技の嗜み	输入炼技成功	–
铜杯	会心の技あり	输入会心一击成功	–
铜杯	连击极めたり	使用必杀技	–
铜杯	备えあれば忧いなし	装备道具	–
铜杯	锻练の成果	使用 BP 点数	–
铜杯	战斗回想	进行过战斗回想	–
铜杯	用语辞典	打开用语辞典	–
银杯	お相手致す	用 ZOC 阻止敌人移动	–
银杯	敌阵突破	突破敌人的 ZOC	–
银杯	弱点见拔いたり	攻击敌人的弱点属性	–
银杯	我田引水	对自身发动连击	–
银杯	其れは梦か幻か	进行过梦幻演武	–
银杯	达人の技	输入会心一击成功 100 次	–
银杯	追忆の时	看过全部 CG 图	主线流程通关后在特典模式下观看
银杯	万感の音	听过全部 BGM	主线流程通关后在特典模式下鉴赏
银杯	连击百识	打完主要角色的全部连击	主要角色要习得全部连击并使用过一次，比较容易漏掉的有 STAGE 1 ハク的殴打 2 连击，几个角色的反击技，以及ウルウル・サラァナ的“双舞击翔破”
银杯	奥义百识	使用过主要角色全员的必杀技	–
金杯	修练の极	任意角色升到最高 Lv50	–
金杯	十人拔き	任意一人在一关内击破十个敌人	–
金杯	古今无双	击破敌总数达到 300	–

奖杯综述

白金难度不高，全看剧情的话，白金时间大约在45小时前后。由于所有奖杯都可以在“战斗回想”或“梦幻演武”中达成，因此不会有错过的事故。“连击百识”需要使用全部主要角色的全部连击，所以就算是**マロロ**也要稍微练一下。“修练の极”要求任意单位升到50级，几个主力一直都有上场的话，打完梦幻演武模式应该升到50级没有压力。



游戏留下的结局有些令人遗憾，不过相信下半部续作已经开发得差不多了。作为一款重视剧情的作品来说，本作给 FANS 交上的答卷还是相当令人满意的，至少小编通关时惆怅了一整个晚上，现在当然是迫不及待地等待续作公布情报。必杀技演出画面不能跳过，以及卷回机能不能细分至反击技的部分还是有些令人遗憾。但瑕不掩瑜，本作依然是难得一见的佳作。希望续作能够追加更高难度的挑战模式，以延长游戏通关后的挑战要素。另外希望续作……不对，希望本作能通过 DLC 追加赚取经验值的方法，不然练角色实在太痛苦了……



RPG	角色扮演	
PSV	无夜之国 よるのないくに	
Koei Tecmo Games	日版	2015年10月1日
对应PSV TV	1人	6264日元

饱经延期，由Gust打造的全新IP《无夜之国》终于发售。两名女主角缠缠绵绵的甜美剧情也让人大饱眼福，那么在游戏方面本作到底表现如何？就来看看本次的攻略透解吧。

系统解说

菜单说明

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角调整
START	开启菜单
SELECT	锁定目标
R+□/△/○/×	召唤对应的从魔（再次按下发动爆裂技能）
R+方向键	给从魔下达不同命令

按键	功能
L	防御
□	弱攻击
△	强攻击
○	特殊攻击（消耗SP）
左摇杆+×	紧急回避
触摸变身槽	发动变身
触摸从魔队伍	更换从魔队伍

※本键位为默认键位タイプA的情况，想更改可以前往酒店菜单的“オプション”→“操作タイプ”调整。

酒店主菜单



项目	功能
从魔编成	调整从魔队伍、更改从魔装备与强化从魔、对依代进行“苏醒”
ステ-タス	更改阿娜丝的装备、习得技能、确认所持品
行动管理	调整昼间行动、确认委托内容、查看主线、支线任务
ライブラリ	观赏图鉴、查看教学、阅读DLC章节
オプション	调整系统功能

地图主菜单

项目	功能
再开	再次进入战斗
归还	返回酒店
依赖	确认委托内容

项目	功能
シナリオ	查看主线、支线任务
斗いの手引	查看教学内容
オプション	调整系统功能



从魔命令

如基本操作所示，在战斗中按下R+方向键就能对从魔下达不同的命令，命令分为四种。

键位	命令内容
R+↑	让从魔自由战斗
R+↓	让从魔跟随阿娜丝，也可应用于躲避BOSS招式
R+→	让从魔吸取地面的苍血，可以让从魔回复SP
R+←	让从魔集中攻击一个目标

异常状态

名称	效果
出血	HP持续减少，持续时间内流血，一定时间后恢复
毒	HP持续减少，一定时间后恢复
麻痹	不能攻击，一定时间后恢复
眩晕	不能行动，一定时间后恢复
魅惑	从魔变为敌对状态



阿娜丝（アーナス）相关

流程中玩家能自由操控的角色只有阿娜丝，因此她的成长对战局的影响也非常大，下面就列出与阿娜丝相关的资料。



血の奉纳

即所谓的升级，当阿娜丝收集到一定数量的苍血时就可以在酒店（ホテル）内通过电梯前往“ヨルドの祭坛”选择奉纳苍血从而升级。每提升一级，阿娜丝的能力值都会提升，并且可以习得新技能以及获得一定数量的技能点。当升到特定级数时还能解放新的武器形态，其中升到9级需要进行特定的任务，详情可参考后文流程攻略部分的第7章“其は、神より赐りし”，而11级则是一周目通关后解放。在升级后会与巫女触发对话，其中选项涉及到琉莉蒂斯好感度的部分则放到后文的“琉莉蒂斯好感度相关”总结。

等级	要求苍血数量	开启技能	能力值上升数值/取得技能点数量
2	500	剑の嗜み、狱炎の狩人	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+7、技术+7、体力+7、人格+2
3	1800	短剑の肖、装备枠增加、デッキグループ数增加	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+8、技术+8、体力+8、人格+3
4	5000	ウエポンチエイン、短剑の嗜み、月轮の舞姬	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+9、技术+9、体力+9、人格+4
5	13000	魔铳の肖、同种登录数增加、探索时间增加	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+11、技术+11、体力+11、人格+6
6	31200	魔铳の嗜み、幻影の魔术师	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+13、技术+13、体力+13、人格+8
7	68000	ジャストガード、ガード效果上升、战槌の肖	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+16、技术+16、体力+16、人格+11
8	137280	ガード性能上升、战槌の嗜み、不落の铁骑	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+20、技术+20、体力+20、人格+15
9	260000	无敌时间上升、血剑の肖、血剑の嗜み	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+26、技术+26、体力+26、人格+21
10	470000	无	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+34、技术+34、体力+34、人格+29
11	500000	冥夜の支配者	HP+20、SP+0、ATK+5、DEF+5/精神+45、技术+45、体力+45、人格+40

技能一览

每次升级，阿娜丝就会开启一些新技能，而想要习得新技能就必须消耗相应的技能点。技能点分为四项：精神、技术、体力、人格，除了升级会额外获得技能点外，进行昼间行动也能获得技能点，并且这也是获得技能点的主要途径。触发昼间行动的结算需要出去大地图3分钟以上的时间，而昼间行动的一些暂时性加成效果则需要更多时间，只是想刷技能点的话随便找张地图进去然后待机3分钟以上即可。阿娜丝的技能分为三大类，后表会列出其效果供各位参考，其中四项技能点的数值代表习得该技能所需要消耗的相应技能点数量。

战斗技能

名称	效果	精神	技术	体力	人格	开启时间
受身	被击飞时可按防御或回避键位受身	3	7	0	0	初期
ダッシュアタック	回避后按攻击键可以使出冲刺攻击	0	3	7	0	初期
ウェポンチェイン	不同武器之间可以连击	6	0	0	0	Lv4
ジャストガ–ド	看准时机防御可以发动瞬间防御	12	16	0	0	Lv7
ガ–ド效果上升	防御性能上升，并且防御时受到的伤害减少	8	12	33	6	Lv7
ガ–ド性能上升	连续防御时能承受的伤害量提升	10	8	0	0	Lv8
无敌时间上升Lv1	所有技能的无敌时间稍微延长	15	15	15	0	Lv9
无敌时间上升Lv2	所有技能的无敌时间稍微延长	30	30	30	0	习得无敌时间上升Lv1
剑の肖	能使用武器“剑”	–	–	–	–	初期
短剑の肖	能使用武器“短剑”	–	–	–	–	Lv3
魔铳の肖	能使用武器“魔铳”	–	–	–	–	Lv5
战槌の肖	能使用武器“战槌”	–	–	–	–	Lv7
血剑の肖	能使用武器“血剑”	–	–	–	–	Lv9
剑の嗜み	装备剑时的特殊攻击威力提升	0	14	6	0	Lv2
短剑の嗜み	装备短剑时的强攻击威力提升	8	5	7	0	Lv4
魔铳の嗜み	装备魔铳时的强攻击范围扩大	12	8	0	0	Lv6
战槌の嗜み	装备战槌时的特殊攻击所造成的伤害区域持续时间增加	0	8	12	0	Lv8
血剑の嗜み	装备血剑时的强攻击吸取的血量增加	40	20	15	0	Lv9
狱炎の狩人	延长恶魔形态的变身时间	8	13	11	8	Lv2
月轮の舞姬	延长兔形态的变身时间	16	18	14	0	Lv4
幻影の魔术师	延长幻影形态的变身时间	32	0	0	28	Lv6
不落の铁骑	延长装甲形态的变身时间	0	29	19	32	Lv8
冥夜の支配者	延长噩梦形态的变身时间	60	60	60	60	Lv11

昼间行动技能

名称	效果	精神	技术	体力	人格	开启时间
食通	昼间行动种类追加“料理”、“食事”	0	2	5	3	完成昼委托“食は万物の根源1”
植物知识	昼间行动种类追加“ガ–デニング”	4	0	0	6	完成昼委托“みんなの憩いの花畑1”
ナチュラリスト	昼间行动种类追加“バ–ドウォッチング”、“ピクニック”	5	0	0	5	完成昼委托“野性に目覚めよ1”
动物爱好家	昼间行动种类追加“ペットシッタ–”、“乘马”	3	0	3	4	完成昼委托“かわいい动物たち1”
コレクタ–	昼间行动种类追加“小物集め”	2	0	3	5	完成昼委托“真价を见拔く瞳1”
绘心	昼间行动种类追加“スケッチ”	7	0	0	3	完成昼委托“スケッチライフ！1”

特殊技能

名称	效果	精神	技术	体力	人格	开启时间
装备枠增加Lv1	阿娜丝的装备栏增加一格	0	0	7	0	Lv3
装备枠增加Lv2	阿娜丝的装备栏增加一格	3	8	28	0	习得“装备枠增加Lv1”
装备枠增加Lv3	阿娜丝的装备栏增加一格	7	10	75	0	习得“装备枠增加Lv2”
デッキグル–プ数增加Lv1	从魔队伍的数量增加一队	10	0	0	10	Lv3
デッキグル–プ数增加Lv2	从魔队伍的数量增加一队	15	0	0	10	习得“デッキグル–プ数增加Lv1”
デッキグル–プ数增加Lv3	从魔队伍的数量增加一队	20	0	0	10	习得“デッキグル–プ数增加Lv2”
同种登录数增加Lv1	不同的从魔队伍里可以加入的同种从魔数量增加	5	13	0	25	Lv5
同种登录数增加Lv2	不同的从魔队伍里可以加入的同种从魔数量增加	48	25	0	43	习得“同种登录数增加Lv1”
探索时间增加Lv1	延长探索地图的上限时间	0	10	0	0	Lv5
探索时间增加Lv2	延长探索地图的上限时间	5	15	3	0	探索时间增加Lv1习得
依赖受托数增加Lv1	增加能够同时接下的委托数量（夜委托）	0	0	0	12	初期
依赖受托数增加Lv2	增加能够同时接下的委托数量（夜委托）	0	6	0	25	习得“依赖受托数增加Lv1”
ボ–ナスゲインLv1	增加委托的报酬金	0	6	0	6	习得“依赖受托数增加Lv1”
ボ–ナスゲインLv2	增加委托的报酬金	0	10	0	13	习得“ボ–ナスゲインLv1”
ボ–ナスゲインLv3	增加委托的报酬金	0	15	0	15	习得“ボ–ナスゲインLv2”
リッチコンボ	委托同时完成时获得报酬增加	12	0	0	13	习得“依赖受托数增加Lv2”
昼间行动枠增加Lv1	增加昼间行动栏	5	5	5	5	Lv3
昼间行动枠增加Lv2	增加昼间行动栏	25	25	25	25	习得“昼间行动枠增加Lv1”
交易コスト减少Lv1	交易所需的价格降低	0	3	4	3	“交易商人”解禁后
交易コスト减少Lv2	交易所需的价格降低	3	15	7	5	习得“交易コスト减少Lv1”
交易コスト减少Lv3	交易所需的价格降低	24	25	8	6	习得“交易コスト减少Lv2”

武器

阿娜丝能把自己的血化为武器，在游戏中能使用总共5把不同的武器。武器均随着阿娜丝的等级提高而解锁，对应解锁的武器可参照前文的“技能一览”。5把武器均具有不同的特性，还会改变从魔的状况。玩家可根据战况变化切换不同的武器攻关，下面就来介绍一下5把武器的不同之处吧。

剑

对应按键：←
推荐连招：□→□→□→□
对从魔的影响：无



游戏的初始武器，性能也非常平均，十分适合新手使用。负责范围攻击的扫荡斩（□→□→□→□）以及兼顾撤退的后退斩（□→△）相当实用，惟一的缺点就是不会让从魔产生什么变化。直到开启战槌前能一直使用的武器。

短剑

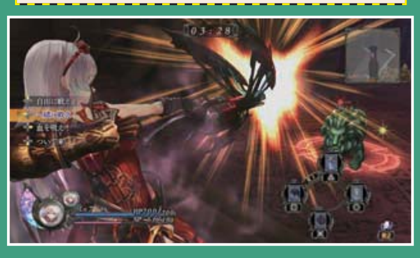
对应按键：→
推荐连招：□→□→□→□→□
对从魔的影响：从魔的所有攻击一定概率附加“出血”状态。



帅气的双剑，尽管攻击力低，连击力与灵活性却是位列首位。尤其是本作有着连击数（即chain数）越高终结敌人时获得的血量会更高的设定，1连击和100连击分别获得的血量甚至相差1倍有多，因此灵活运用这个武器会是刷血的最佳帮手。单发的强攻击会对敌人造成“出血”状态，从魔的攻击同样有概率让敌人出血，但即便如此输出力度还是略显疲软，并且攻击时间过长还容易被BOSS攻击到，还是一件看场合使用的武器。

魔铳“ブリッツシューター”

对应按键：↓
推荐连招：□→×
对从魔的影响：从魔集结在阿娜丝周围，守护欲望更强。



很有意思的一件武器，比起定义于“远距离狙击手”，这把铳更偏向于“辅助从魔的奶妈”。弱攻击的威力非常低，基本不能对敌人造成有效的伤害，但是单发的强攻击能打出回复HP+提升攻击力的子弹，特殊攻击更是能让我方HP大回复以及恢复异常状态，这些招数都让铳更适合“从魔流”的打法。但是由于射出子弹需要消耗SP，早期缺乏回复SP手段时让此武器变得相当难驾驭，流程里并不推荐使用。至于推荐的连招则是设置炸弹，比起自己上前射人更适合铳的打法。

战槌

对应按键：↑
推荐连招：□→□→□、□→△
对从魔的影响：从魔的所有攻击更容易对敌人造成眩晕效果。

除血剑以外最好用的武器，官方介绍是

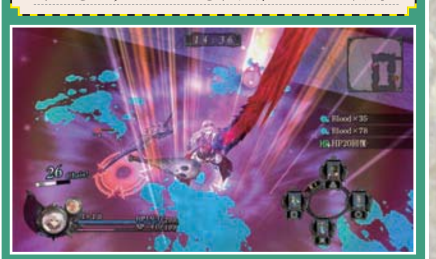


注重一击威力的厚重武器，但实际上在普遍快速的战斗节奏下战槌并不会显得很慢。不仅攻击威力高，强攻击造成的伤害区域还能持续给予敌人伤害，是BOSS战输出的强大利器。更难能可贵的是，不仅阿娜丝自己容易打出让敌人眩晕的攻击，就连从魔亦有这个附加BUFF，这就等于变相提高了输出力度。



血剑

对应按键：当前武器再按一次对应按键。
推荐连招：□→□→△、□→□→□→△
对从魔的影响：让从魔采取特化攻击的行动。



本作的最强武器，亦是属于夜之君王的武器。虽然本身攻击力并不如战槌，但胜在攻击范围广、招数丰富，还兼具回复SP的能力，也可以说是剑的全面加强版。极长的攻击距离让玩家即使面对较难的追加章节BOSS也依然有维持输出的可能性，特殊攻击的威力则根据周围的血量而定，血量越多伤害越高，并且给阿娜丝回复的HP也越多，因此血剑与能造成出血效果的从魔配合会有更佳的表现。

变身系统

本作的最大特色之一，一旦变身槽蓄满，阿娜丝就能变身为更强大的状态。变身形态共有5种，而变身的种类则受到从魔所持的“变身因子”的影响，其中需要满足一些条件才能更改变身形态。

关于变身：

1. 从魔队伍里同色的变身因子凑齐10个就能变身为对应的形态。
2. 变身因子不满足10个的情况下，会默认变身为恶魔形态。
3. 从魔队伍里2种颜色都有10个以上的变身因子时，会变身为因子数量较多的对应形态。
4. 上述情况下2种颜色的变身因子数量相同时，会按照以下优先度计算（由高到低）：噩梦、装甲、幻影、兔、恶魔。
5. 队长从魔的变身因子数量以2倍计算，因此有5格变身因子的从魔做队长就能直接控制变身形态了。从魔亦能通过后天强化来增加变身因子的数量，方法就是用自己的依代强化。





恶魔形态（デモンフォ-ム）

变身因子色：红
特性：提升50%的ATK、30%的DEF、所有攻击变为炎属性、大幅提升从魔的ATK。
推荐配合的从魔：No004ブレーダ－ソウル、No009メテオボマ–、No016イフリ–タ

兼顾攻防的万能形态，并且攻击带有属性效果、攻击范围大，在解禁噩梦形态之前就算只使用这个形态也是完全足够的。和攻击型从魔的相性自不用说，配合**イフリ–タ**的强化攻击技能效果也是相当不错。

兔形态（ラビットフォ-ム）

变身因子色：黄
特性：提升100移动速度、30%的DEF、从魔的攻击有概率造成“出血”状态、提升从魔的移动速度。
推荐配合的从魔：No011トイ・トループ、No018ウォルフ

个人认为相当难驾驭的形态。移动速度很快，但因为弱攻击与强攻击都会造成位移效果，所以集中对一个目标输出会显得比较困难，而且此形态本身攻击力就一般。不过胜在攻击都能对敌人造成“出血”效果，特殊攻击的范围也不错，某些场合下还是能使用的。

幻影形态（ファントムフォ-ム）

变身因子色：蓝
特性：SP回复力每秒+20、提升30%的DEF、能回复HP、SP，恢复异常状态、大幅提升从魔的SP回复速度。
推荐配合的从魔：No005メイサーソウル、No019スティ–ルハデス

外表类似法师，定位则是以辅助从魔为主的奶妈。强攻击能回复从魔的SP并提升攻击力，特殊攻击能回复全员的HP与异常状态，因此配合上实力强大的从魔便可以通过连发爆裂技能对敌人造成巨大的伤害。

装甲形态（アーマーフォーム）



变身因子色：紫
特性：提升50%的DEF、从魔的攻击有概率眩晕敌人、大幅提升从魔的防御力
推荐配合的从魔：No013ウッドゴレム、No019スティールハデス、No020ブロンズファング

和战槍类似，简单暴力的变身形态。移动速度慢但防御力高超，可以不考虑回避直接与从魔一同和敌人来个正面交锋。因为能较易把敌人打出“眩晕”状态，因此输出方面并不用担心。

噩梦形态（ナイトメアフォーム）



变身因子色：白
特性：提升500%的DEF，防御时能回复HP、受到攻击时自动发射反击血球、从魔受到攻击也不会被打断动作
推荐配合的从魔：No021ナイトウォーカー、No019スティールハデス

一周目后才解禁的最终形态，也是代表夜之君王的最强形态。基本等同于无敌，弱攻击的连击数也很可观，变身后直接原地放弱攻击也能轻松打倒BOSS，当然要计算一下血量。特殊攻击和血剑一样，需要依赖地面散落的苍血才能发挥高威力，因此和具有出血能力的从魔相性不错。

从魔

战斗的另一个关键，阿娜丝的最佳拍档。本作算上初回特典送的从魔总共有22种，如果不下载特典从魔的话图鉴也不会开启第22只从魔。每种从魔都有不同的攻击方式，更有独特的必杀技“爆裂技能”（バーストスキル）。获得从魔的途径是对依代进行“苏醒”（アクチュアライズ），而依代则能从地图宝箱、打倒对应邪妖掉落获得，也能通过与半妖商人交易、完成夜委托、竞技场报酬获得。在战斗中从魔一般是自由行动，玩家可以硬性操控的只有发动从魔的爆裂技能，不过也可以通过命令控制一下它们的整体行动方针。



从魔种类、依代一览

从魔编号	名称	类型	变身因子	依代	依代取得方式
001	※ラウネ–	回复	幻影	ム–ンスト–ン	旧伯爵邸ロ–ズガ–デン
002	プロミ–	魔法	恶魔	レッド スピネル	フェンダ–ウッド 游园地
003	マリゥ	辅助	幻影	赤珊瑚	交易商人（右下角区域“オセアニア”）
004	ブレ–ダ–ソウル	攻击	恶魔	朽ちたカトラス	旧伯爵邸ロ–ズガ–デン
005	※メイサ–ソウル	攻击	幻影	歪んだメイス	ル–スワ–ル歌剧场
006	ピッカ–キャット	辅助	兔	铃のついた首轮	クラレ–ン商店街、半妖商人
007	キャリア–キャット	辅助	兔	おもちゃの首轮	クラレ–ン商店街、半妖商人
008	マインボマ–	追随	恶魔	しけった爆弹	旧伯爵邸ロ–ズガ–デン、フェンダ–ウッド 游园地
009	※メテオボマ–	追随	装甲	カノン炮弹	彷徨える圣柩船、半妖商人
010	トイ・センチネル	追随	兔	玩具の兵队	フェンダ–ウッド 游园地
011	トイ・トル–プ	追随	兔	卫兵ラッパ	哀しみのク–ルブリゼ宫
012	アラクネ	追随	兔	ブラックウィドウ	ロ–チェスタ–地下铁线
013	ウッドゴレム	盾	装甲	樫の木の枝	クラレ–ン商店街
014	ロッグゴレム	盾	装甲	割れた魔石	エルブリッジ运河
015	ノ–ミ–ド	辅助	幻影	押し花	クリ–ヴランド 城迹
016	イフリ–タ	魔法	幻影	蝙蝠の羽	彷徨える圣柩船
017	ビスク	辅助	幻影	ビスクド–ル	故事流程第1章获得
018	※ウォルフ	攻击	兔	狼の牙	アステア下水道、フェンダ–ウッド 游园地
019	※スティ–ルハデス	攻击	装甲	ガ–ゴイルヘッド	彷徨える圣柩船、半妖商人
020	ブロンズファング	攻击	装甲	狮子の像	哀しみのク–ルブリゼ宫
021	ナイトウォ–カ–	攻击	兔	割れガスランタン	彷徨える圣柩船、半妖商人

注：①※为推荐培育的从魔。②依代取得方式仅提供参考地点，除了No.003的依代取得方式外都不惟一。“彷徨える圣柩船”区域的半妖商人处可高价购得除No.003外的依代。

从魔强化

从魔除了提升等级强化能力值和爆裂技能外，每达到一定等级便会有分支选择强化哪一项能力值，玩家可以根据该从魔的特性选择合适的强化项。强化从魔还能借助依代与从魔强化印的力量，依代能提升从魔的能力值，上限均是50点，使用对应该从魔的依代来强化还能增加它的变身因子；而强化印亦即“能力变化アイテム”，使用后能替换掉从魔固有技能的第一项，要让从魔升到15级也只能依靠强化印。



能力变化アイテム一览

编号	名称	效果	取得方式（区域对应BOSS宝箱）
001	耐性强化の印	对地域攻击与异常状态的耐性变强	旧伯爵邸ロ–ズガ–デン
002	高速移动の印	【敏捷】移动速度提升	フェンダ–ウッド 游园地
003	技能强化の印	【技巧】爆裂技能的威力提升	ル–スワ–ル歌剧场
004	同调の印	【レベル参照强化】对应阿娜丝的等级，从魔能力值强化	竞技场课题报酬
005	体力特化の印	【成长强化：体力】提升等级时HP的上升值增加	旧伯爵邸ロ–ズガ–デン、竞技场课题报酬
006	精神特化の印	【成长强化：精神】提升等级时SP的上升值增加	旧伯爵邸ロ–ズガ–デン、竞技场课题报酬
007	攻击特化の印	【成长强化：攻击】提升等级时ATK的上升值增加	フェンダ–ウッド 游园地、ク–ルブリゼ宫
008	防御特化の印	【成长强化：防御】提升等级时DEF的上升值增加	フェンダ–ウッド 游园地
009	大器晚成の印	【大器晚成】等级最大值变为11级	ク–ルブリゼ宫、竞技场课题报酬、交易商人处随机获得
010	修复の印	【复活速度上升】死亡后再召唤时间缩短	ル–スワ–ル歌剧场、竞技场课题报酬

编号	名称	效果	取得方式（区域对应BOSS宝箱）
011	超重量の印	【ウエイト増加】难以被击飞	まつろわぬ者の教会
012	超耐性の印	【状态异常无效】无效化异常状态	まつろわぬ者の教会、竞技场课题报酬
013	会心の印	【会心召唤】召唤时做出的行动必定暴击	まつろわぬ者の教会
014	解放の魔印	【大器晚成II】等级最大值变为15级	追加章节・クールブリゼ宫与ルースワール歌剧场、彷徨える圣柩船
015	死亡回避の魔印	【死亡回避】即使HP变为0也能复活1次	追加章节・ルースワール歌剧场
016	急所破坏の魔印	【キルストリーク】所有攻击增加50%暴击率	追加章节・ルースワール歌剧场

注：强化印取得方式不惟一，仅供参考。而流程里的追加章节——歌剧场的BOSSクリストフォロス则能掉落靠后编号的珍稀强化印，要收集齐全只需要刷这个BOSS，然后去查看剩余未取得的强化印，再去竞技场取得奖励的对应强化印即可。

竞技场（斗技场）



竞技场位于酒店地下，用于挑战各种类型的课题。课题总共有50种，随着流程推进与完成特定课题解锁。每个课题完成时会有分数评价，分数高低对应不同的★奖励，其中★★★是最高级的奖励，选择课题后按□键便能查看达成不同星级奖励所需要的分数。涉及评价的要素有很多，比如无伤、没有回复、没有使用强攻击、从魔没有被打倒等等，在完成课题后可以自行参考结算画面。推荐想要完成竞技场所有课题的玩家等到通关、甚至是高等级队伍成型后再来完成，这样不仅容易获得高分，对付最终课题也会比较简单。由于涉及到奖杯方面，竞技场最终课题“深渊ヨリ现レシモノ”的攻略方法将放到本辑的“白金殿堂”解释。

委托（依赖）

在据点酒店里与管理人谈话便能接到各种各样的委托，完成委托后能获得血、金钱、道具等报酬。奖杯方面要求完成300件委托，这是一个非常枯燥的过程，如何比较有效率地完成委托可以参照本辑的白金殿堂部分，这里就不详细交代了。委托分夜委托与昼委托两种，下面分别解释一下两种委托的区别。

夜委托：普遍意义上的委托，分为三大类，分别是讨伐指定数量的特定怪物、回收特定道具、前往指定地点。完成委托后获得的报酬会在返回酒店时结算。

昼委托：与昼间行动相同，不需要特别做什么，探索地图三分钟以上就能完成，而且每次出击只能完成一件。其中有昼间行动就是通过完成昼委托解锁的，可以参考前文的“技能一览”部分。

装备



本作中阿娜丝与从魔共享装备，只有一些特定的装备才会分阿娜丝或从魔限定。装备多达104种，分别有着独特的效果。而且装备的能力值除了装备本身固有的技能外，附加的项目与数值都是随机的，比如同一件装备有提升ATK的，也有提升DEF的。装备除了可在地图开宝箱获得外，还可以在罗伊德商店、半妖商人以及交易商人处购得，有些限定装备还是通关后才会在罗伊德商店处解锁。



半妖商人

与罗伊德商店不同，从半妖商人处购买东西需要消耗苍血。不仅是装备，部分依代也可以购买，其中最终BOSS的地图“彷徨える圣柩船”处的半妖商人更是能购得除No003外的所有依代。不过价格非常黑心，后期苍血多得用不完时再考虑在这购买缺少的依代也不晚，其中最贵依代“ガ–ゴイルヘッド”的免费获取方式可以参照后文流程攻略的第7章“刷血与依代方法”部分。

半妖商人位置

名称	位置
コランティ–ヌの店	地下铁线
ジルの店	下水道前
ガスパ–の店	下水道・墓地侧入口
ゴドウィンの店	宫殿前
ハヴェルの店	运河・城迹前
イルシャの店	圣柩船

交易商人

和罗伊德对话可以选择此项目，实际上就是花费金钱派遣商人到外地搜宝，每次派遣都要花费相应的时间与金钱。除了No003号从魔的依代“赤珊瑚”必须通过此方法获得外，其他道具都没什么价值。下表列出地域对应交易品项目供玩家参考。



地域	交易品
イギリス	トップハット、首长龙のひれ
北海	くるみ割り人形、太古の龙の骨
スカンジナビア	ル–ンスト–ン、叫ぶ绘画
西欧	使い古しのタロット、フランス人形
北冰洋	イッカク、シ–サ–ペントの齿
地中海中央部	血涂られた枪、グラディエイタ–
西部ロシア	マトリョ–シカ、ファベルジエの卵
北米	ト–テムネックレス、巨神の骨
アメリカ	ウォ–ボンネット、锖びた蹄铁
东欧	コロッサスの欠片、ピラミッドの石
东部ロシア	アレキサンドライト、ふかふかの帽子
アフリカ	百兽の王のたてがみ、金の延べ棒
中近东	人鱼の泪、ダマスカスナイフ
インド	ブル–ダイヤ、ピジョンブラッド
极东	铁下驮、妖刀・村正
カリブ	古い金贷、银の弹丸
南米	水晶スカル、コンゴウインコの尾
中米	ラスボラスグランデス、ひすいの假面
东南アジア	コテカ、仪礼用クリス
オセアニア	ブ–メラン、赤珊瑚



琉莉蒂斯（リュリ–ティス）好感度相关

本作除了真结局以外，结局的触发条件均与琉莉蒂斯的好感度相关。不过由于完成真结局以后就能随意改变琉莉蒂斯的好感度，因此想要观赏不同结局的玩家也不需要心急。下面就列出与好感度相关的选项方便玩家查看，包括琉莉蒂斯笔记所要求的礼物与阿娜丝进行血之奉纳时出现的选项两方面，礼物的获取方式不惟一。流程里与好感度相关的选项则会在流程攻略部分提及。

琉莉蒂斯的笔记

章节	要求礼物	获取方式
1章	ヨモギ	商店
2章	グラディエイタ–	游园地区域
4章	レイヴンの羽根	半妖商人コランティ–ヌ处
5章	マナの雫	妖精系敌人掉落
7章	ベルベットリボン	半妖商人ゴドウィン处

血之奉纳出现选项

等级	提升好感度的选项
4	圣女の选び方について
5	提案を拒む
6	圣女の封印について
8	破弃する
11	リュリ–ティスだと思う

流程攻略

第1章 少女は运命の名を呼ぶ

始まりへの道程



片头剧情后，隶属教皇厅的特工阿娜丝与司祭琉莉蒂斯相遇，许久未见的好友在寒暄一番后决定结伴前往酒店“**エンデ**”。

第一次进入战斗时会有召唤从魔的教学，按下R+□召唤出第一只从魔即可。虽然教学会提醒交给从魔清除敌人，不过我们插手也没有问题。快速结束战斗后往前走会再次发生教学，这次是召唤辅助型的从魔回复HP，完成后去开启宝箱即可继续前进。没走几步再次发生教学，这次是要发动“从魔**バ–スト**”，只要R+□召唤出从魔，然后再次按同样的键位发动爆裂技能后再消灭敌人。

完成教学后发生剧情，琉莉蒂斯为阿娜丝净化储存苍之血的容器，还在刚才阿娜丝战斗期间捡来一只黑猫。两人前进后发现红月显现，这是夜之君王即将复活、永久的夜晚将要降临的证明。突然两人面前出现了一头巨大的龙型妖魔，不由分说便抓走了琉莉蒂斯。

为了追龙救人，阿娜丝再次进入战斗，由于战斗难度不大，不需要顾忌SP残量直接把从魔都召唤出来清图效率会高很多。往前来到喷水广场后发生剧情，追丢了的阿娜丝无奈之下决定前往酒店寻求教皇厅的帮助。前往酒店的路上会出现树人“**ウッドゴレム**”，血比较厚，多利用我方从魔的爆裂技能去对付较好。

来到酒店后遇见管理人（支配人）赛门，交谈后发现教皇厅已获知琉莉蒂斯的去向—“旧伯爵邸**ロ–ズガ–デン**”，阿娜丝马上决定前去救人。

司祭を救え



前进路线　旧伯爵邸ロ–ズガ–デン → 旧伯爵邸・玄关ホ–ル → 旧伯爵邸・屋内庭园 → 旧伯爵邸・大庭园

开场是酒店功能的教学，一旦在地图中归还酒店，阿娜丝与从魔的HP、SP都能完全回复，从魔战斗不能的状态也会解除。发现状态不好时就按Start开启菜单选择“归还”吧。在出门前先打开菜单画面选择“从魔编成”→“**デッキメイク**”给从魔穿上装备，初始送的三个装备给从魔使用比较合适，如果想给阿娜丝装备合适的还是找管理人购买为好。

在酒店大堂（**ロビ–**）前台的存档点前



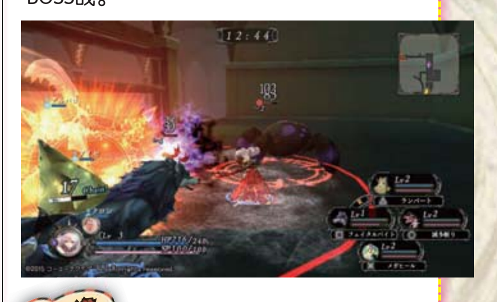
会发现琉莉蒂斯的笔记本，以后随着流程推进，笔记的内容也会更新，还可以赠送相应

的礼物提高琉莉蒂斯的好感度，礼物详情可以查看前文的“琉莉蒂斯好感度相关”部分，流程不再详述，记得及时查看。

做好准备后就可以出门前往“旧伯爵邸**ロ-ズガ-デン**”，直接在地图上选择该地。进入后会说明“黑蝶发生区”，也就是BOSS地图的状况，这里的路和普通街道不一样，都是一方通行的，注意探索地图上的宝箱，但因为初始阶段每张大地图的探索时间只有15分钟，一旦时间到头便会强制归还酒店，因此探索的时候还是要注意时间的。开始战斗后往右上角小地图的红点前进，中途遇到数量较多的敌人时可以利用**ウッドゴレム**的爆裂技能吸引仇恨，再一口气用○键清场。当走到荷叶湖的分岔路时两边都会封路并且出现敌人，不消灭敌人出口就无法开启。有一边会遭遇到猫敌人，这种敌人一般还没打中就被它跑掉了，此时就不要理会被封住的这一路，跑到另一端收拾敌人打开路。

来到“玄关**ホ-ル**”区域时会捡到关键道具“依代”，回酒店后可选择“苏醒”来召唤新的从魔加入队伍。跟着阿娜丝的黑猫还捡到了一个戒指，不过阿娜丝还没看清楚戒指是谁的就被黑猫吞下了肚，无奈之下只得继续前进。地图上有挡路的障碍物，只能利用从魔的攻击才可以破坏，面对障碍物后按R+←来执行集中攻击的命令，如果有意向要白金的话平常战斗里可以积极对从魔下达指令。前进到深处会发现一道奇怪的门，旁边的电话竟然响了起来。半信半疑的阿娜丝接起电话后发现竟是酒店的管理人打来的……管理人建议通过门返回酒店，虽然阿娜丝想追问为什么在这个地方会有这么可疑的门，但是对面无意回答并假装电话断线。有气无处撒的阿娜丝只得跟着自己的从魔回酒店，过后管理人解释酒店原本是属于某个妖魔的，因此会有些不可思议的功能，以后在大地图里看到这些“回城门”就能通过进入来连接酒店与地图，之后就可以在大地图里直接选择曾经通过的门了，这对日后的探索非常方便，初次看到这些门就积极进入吧，回城门在小地图里是以绿色的门扉标志显示的。

中途返回酒店后可以选择“从魔编成”→“**アクチュアライズ**”来召唤刚才捡到的依代，召唤出新从魔后记得放到队伍里头。依代不仅可以召唤新从魔，还能给从魔用来强化能力值，不过注意每项能力值强化上限都是50，整顿好后就再次出发吧！在大地图里选择“旧伯爵邸**ロ-ズガ-デン**”→“屋内庭园”便可以返回刚才进门的地方，往左走会发现一堆宝箱，里面是有概率装有SP回复药的，因此直接把所有从魔召唤上场就可以不浪费这些药水。往前走会进入一个封闭的区域，里面会出现一头比较强大的恶魔，几乎每个招式都能把阿娜丝打出硬直，这里就要多依赖从魔去攻击了。胜利后原路返回发现刚才封住的路已经开启了，一边清怪一边前进来到最深处触发剧情，然后进入第一场BOSS战。



BOSS战

苍血华龙

作为游戏里第一个BOSS，难度相当低。攻击时地下会出现光圈提醒，只要及时离开光圈范围内便可以安全回避。一旦发现队伍血量紧张便要及时使用**ラウネ-**的爆裂技能来进行全体回复。要注意的是华龙会四处跑动，在打至它倒下前尽量不要发动攻击型从魔的爆裂技能，不然很容易打空。

当BOSS的HP下降到一定程度时



发生剧情，阿娜丝在梦境里竟然遭遇传说中的夜之君王，打斗后获得血剑与变身能力，然后与华龙的战斗再开。开战后双方状态都恢复，变身槽也是直接全满，只要触摸变身槽便可以变身为恶魔模式。不过先不要急着变身，等BOSS血量打至50%左右再变身也不晚，由于华龙不会召唤杂兵，因此按Select来锁定会更容易追踪它，待血量削得差不多后便使用变身一口气干掉它吧！

注：如果在这场战斗里落败，选择再开时变身槽便会恢复到0的状态，因此还是一次过吧。

战斗胜利，开启完大宝箱后赶紧去英雄救美。琉莉蒂斯看见阿娜丝前来相救十分激动，经过一番打闹后两人决定一同返回酒店，但此时却突然传来电话的响声，原本以为是酒店管理人打来的电话，后来才发现是出乎意料的内容……两人返回酒店，在阿娜丝的追问下琉莉蒂斯才交待了刚才电话里交谈的内容——琉莉蒂斯被教皇厅选为“圣女”，也就是要牺牲自己去封印夜之君王。得知这个冲击的事实后阿娜丝坚决反对，然而琉莉蒂斯心意已决，要接下这个重大的工作。是选择拯救世界还是最为亲密的朋友？阿娜丝陷入了苦恼的抉择中。

注：在从魔卡组里配置在最左方的从魔就是领队，领队是不需要召唤cost便能直接跟在阿娜丝身边的，因此以后获得高cost的从魔可以选择它为领队。

幕间1 ホテル机能の把握

剧情后进入幕间阶段，需要完成这阶段里的任务才能进入下一章的剧情。离开房间前往大堂，剧情后与管理人谈话，似乎某位大人物可以给阿娜丝提供活动资金，但是阿娜丝断然拒绝，坚持“生活费要自己赚取”。以此为契机也开启了“依赖”项目，以后就可以找管理人接委托来赚钱或苍血了，而且完成委托数是与奖杯直接挂钩的，想要白金的玩家每次出门前记得都要接上委托，不然后期再刷就很烦躁了。对话选择“依赖”后接上“气分转换”的委托，整顿后再去查看一下琉莉蒂斯的日记，发现日记需求“ヨモギ”的道具，这个道具在之前“旧伯爵邸ローズガーデン”的地图里可以获得，也可以直接找管理人购买。偷偷送礼后就出发吧！

委托本身很简单，只要进入地图“中央喷水广场”后前往“路地里”区域，再前往深处的“町外れ”区域即可完成。此时可以直接打开菜单选择“归还”返回酒店，想要熟悉地图也可以继续逛逛。返回酒店后管理人请求阿娜丝陪他前去酒店某个区域，坐电梯的途中惊觉这个酒店居然有地下99层。来到地下99层的后开启竞技场项目，挑战里面的课题也可以获得各种各样的报酬，更重要的是完成所有课题是与奖杯有关的，接下课题后全灭敌人即可开启其他课题。



返回大堂与琉莉蒂斯对话发生剧情，阿娜丝希望琉莉蒂斯拒绝圣女的工作，但是琉莉蒂斯依然坚持己见，阿娜丝也毫无办法。剧情后阿娜丝再次进入梦境世界，她遇见了与琉莉蒂斯十分相似的女性，还有之前吞了戒指的黑猫。与女性谈话后发现她是教皇厅的巫女，负责看守“魔剑尤鲁德”。之后便可以通过“血之奉纳”来进行升级了，换好漂亮的纯白正装后前往深处的祭坛选择第一项即可。升到2级后会开启新的技能并获得技能点，紧接着交谈会出现选项，选择**“リュリュとの关系について”**可以提升琉莉蒂斯的好感度，以后升级时也会出现有关好感度的选项，可以参考前文系统部分的“血之奉纳”，流程部分就不再提及。离开梦境后解禁“スキル”项目，可以在菜单通过消耗技能点来学习技能，以后当血的数量足够时，便积极来祭坛进行“血之奉纳”吧。

幕间2　大切な指轮

从梦中醒来后发生剧情，琉莉蒂斯因为要换衣服而把阿娜丝赶出房间，虽然阿娜丝不懂女孩子之间为何那么拘谨，但还是老实前去大堂。阿娜丝发现管理人对琉莉蒂斯似乎有些芥蒂，与管理人搭话后发现他正在苦恼琉莉蒂斯最近工作不断出现纰漏的事。追问琉莉蒂斯后发现她找不到重要的戒指了，阿娜丝猛然想起被黑猫吞掉的戒指，于是追着黑猫跑了出去……出门前如果苍血数量达到1800的话推荐前去祭坛升级，3级时阿娜丝会解禁新武器“短剑”（也就是双剑），战斗中只要按下→便可以切换到短剑。同时技能也会增加“デッキグル-プ扩张”，习得后便能多组一队从魔。“昼间行动”与“昼依赖”也会解禁，当地图探索到一定时间再归还时便能触发昼间行动，对应的行动会增加对应的技能点，想要更改行动种类的话只要打开菜单选择“行动管理”→“昼间行动”即可。这时候也会有一些额外剧情解锁，只要和头顶上有“EVENT！”标记的人交谈就能观赏。其中和管理人交谈会触发“绘画选び”的剧情，选择哪种画就会在第2章装饰在酒店，选“それ以外”的话就会装饰上阿娜丝的照片。

大地图里选择“中央喷水广场”后前往北侧新开启的“驿舍”区域，前进中发现半妖商人，可以通过苍血来购物，身上苍血有多的话不妨购买这里的依代。商人附近的障碍物后有个大宝箱比较容易看漏，记得拿下。继续前进后来到“地下铁线·中央驿地下”区域，这里也是顺路前进即可，南侧障碍物路口里消灭怪物后会出现大宝箱。“商店街前驿”区域有回城门，中途返回酒店补充一下或者召唤新从魔吧，如果运气好的话在“驿舍”区域会掉落依代“狼の牙”，召唤出来的狼从魔十分强力，直到游戏终盘都能发挥作用，当然就算没掉以后也有机会购买，不需要急着刷。从北侧来到“游园地前驿”，到地图中央就会发生剧情，出现一个中BOSS，它的攻击比较容易让阿娜丝倒地，多利用从魔打晕它再积极上前攻击。打倒后剧情，黑猫总算把戒指吐了出来，然后自动归还酒店把戒指返还给琉莉蒂斯，可是她思考了一会后却把戒指交给了阿娜丝保管。前往大堂触发剧情后结束幕间阶段，进入第二章。



第2章　姿なき使者

谜の来访者

前进路线

ロ-チェスタ-地下铁线·商店街前驿 → 游园地前驿 → 游园地·入场ゲ-ト → 大壶广场 → サ-カステント→パレ-ド广场 → 回转木马



开场阿娜丝收到师兄的来信，信中表明教皇厅送来了知道“夜晚”情报的人，可以帮助阿娜丝寻找“苍之祭坛”完成封印夜之君的仪式。正苦恼没剩下多少时间的阿娜丝发现了师兄追加的提醒——他让阿娜丝不要压抑自己的吸血欲望，要及时寻求教皇厅的

帮助，可是不愿意依赖教皇厅的阿娜丝就那么把纸揉成了一团……

前往大堂，发现管理人不在。和琉莉蒂斯对话，发现有一名客人失踪，在电话附近的笔记里发现线索，两人商量后决定前往游园地调查。打开大地图进入“ロ–チェスタ–地下铁线”，从北侧进入“游园地前驿”后前往BOSS地图：“游园地・入场ゲ–ト”。

游园地存在一些陷阱，不过都是地面突起尖刺或喷火之类的，看准时机走过或者老实绕过都可以完美回避，要留意的是这地图上会出现爆弹型的敌人，一旦打死它们就会进行自爆，切记要及时翻滚回避。下一个区域是“大壶广场”，这里有回城门，记得归还一趟开启快速通路，这区域的大爆弹敌人只要靠近就会自动爆炸，必须要小心。

暗の元を探れ

进入区域“サ–カステント”后发生剧情，阿娜丝遇见一名神秘的假面女子，女子称自己是纯血妖魔，对阿娜丝留下一些危言耸听的话后便离开了。虽然搞不懂她前来这个地方的目的，不过阿娜丝还是庆幸不需要和纯血妖魔交手。调查行李会有小剧情，这个区域的敌人都是以火属性攻击为主，对我方现有的从魔不利，要随时留意队伍的血量，东北区域的宝箱有苍血可取。然后进入“パレ–ド广场”，因为下一个区域就是BOSS战了，所以变身槽还没积蓄好的话可以在这个区域蓄满。广场里会出现妖精系与狼系的敌人，之前还没取得依代或是接下相关委托的话可以在这里刷一波。准备好后进入BOSS区域“回转木马”，一进门就看见一个古怪的年轻男子被黑蝶追着跑，看来他就是此行的救助目标了，随后BOSS登场，男人就那么被吓昏了过去。剧情后进入BOSS战。

BOSS战 苍血铁骑 カルーセル

地面上布满了串刺的陷阱，需要适当留意一下自己的站位。BOSS会召唤杂兵，因此这场战斗就不要利用锁定了，至于杂兵方面，如果此时有狼从魔在队可以利用其爆裂技能来清场，没有的话也不用太在意这些敌人，直接围攻BOSS就好，在这个阶段尽量不要使用变身对付它。BOSS的攻击方式主要是3种，一是正面冲撞、二是跳跃攻击、三是扔炸弹攻击，无论哪种都会有红色光圈表示范围，不贪刀及时翻滚出去还是很好回避的。BOSS的血量不高，基本很快就能打倒，**但要注意的是BOSS被打倒一次后是会复活的**。它第一次倒下时只要接近它身边的宝箱就会以半血的状态重新站起来，还附带一招回马枪，所幸此招也是有光圈表示范围的，当看见光圈时马上翻滚出范围外便能回避。进入第二阶段的BOSS会给地图关灯，虽然视野变暗但影响也不会太大，变身留到这个阶段使用就能很快结束战斗。第二次打倒它后居然还藏有杀招，会变形然后使出三射线的蓄力光束炮，不过准备时间比较长，而且地面也会有射程范围显示，赶紧脱离到范围外便可。

胜利后又出现一名叫罗伊德的奇怪男人，他自称是行商人，来到此地是想挖宝。刚才的年轻男子也平安回归。原来他们俩是结伴而来的，不过路上遭遇大型邪妖后就完全没有合作精神各奔东西了。年轻男子名叫有角，专职研究妖魔，因为听说夜之君王将要苏醒而决定前来亲眼观测状况。当阿娜丝询问他们为何要踏足这个危险区域时，两个男人因互相被坑而留着的一肚子火瞬间爆发，开始大吵起来……于是阿娜丝自己返回了酒店。回到酒店看见的是担心自己而趴在桌上睡着的琉莉蒂斯，叫醒后为了安抚她的情绪两人跳了一段舞，阿娜丝也坦白自己以前入读琉莉蒂斯所在的学校是因

为接受了教皇厅的命令，琉莉蒂斯质疑阿娜丝她们能成为朋友是否因为教皇厅的命令，想要辩解的阿娜丝却对琉莉蒂斯萌生出吸血的冲动，总算忍下来的她赶忙推开琉莉蒂斯，返回房间。

幕间1 黑の书

醒来后发现酒店门前有两名晕倒的男人，就是先前救下的罗伊德和有角教授，此后两人正式在酒店里居住。有角教授带来了和夜晚情报有关的“黑の书”，似乎只要修复这本书就能获知封印夜之君王的方法。和罗伊德对话能开启商店机能，以后就由他负责贩卖商品了，同时管理人那边的商店机能会消失。然后和有角教授对话开启幕间的任务，修复“黑の书”需要三种材料，分别是“暗夜の鳞粉”、“清丽の雨露”、“死灰の花弁”，这些材料能在“游园地・入场ゲ-ト”、“商店街前驿”、“下水道前”的区域找到，大地图也会有标识。其中“下水道前”区域需要经由“商店街前驿”区域前去，进入后就能发现新区域解锁，取得“清丽の雨露”后便前往新开启的“地下铁口”区域。此区域的北侧就是“下水道前”区域的入口，“死灰の花弁”就在下水道区域的东北处。集齐后返回酒店发生剧情，修复好的黑书居然失踪，拯救琉莉蒂斯的线索就那么消失了。

支线章节 师兄の手纸、新圣女のお愿い

师兄の手纸：此时支线章节“师兄の手纸”开启，和琉莉蒂斯对话可以触发此章节的第一阶段“ハニ-ドロップを入手せよ”，支线章节的任务都是随着主线流程才能推进的，想一口气看完支线故事的人可以等到故事终盘再完成也不迟。不过在这个时间点能够触发的另外一个支线章节“新圣女のお愿い”需要先完成前者的第一阶段才能找琉莉蒂斯开启，所以在寻找修复黑书的材料前先完成师兄任务吧。在大地图里标识了黑框感叹号的地方就是支线任务的目的地，前往“旧伯爵邸・外苑”区域马上就能发现感叹号标记，前去调查后取得“ハニ-ドロップ”，然后就返回酒店交差吧。

新圣女のお愿い：完成以上阶段后能接下新支线“新圣女のお愿い”的第一阶段任务，只要前往酒店的“スイ-ト”房间就能找到，然后帽子飞了，前往大堂的钢琴旁就能发现是邪妖搞的鬼，到此阶段时任务就完成了，虽然完成度显示只有50，但这是正常现象，接下来要等主线推动才能继续了。

幕间2 初梦



完成黑书剧情后梦世界泄露出光芒，可以通过电梯前往。不过在进入前先和罗伊德交谈，解禁“交易商人”项目，可以花钱派遣商人前往外海区域进行交易，根据区域不同花费的时间也不同。此项目和奖杯相关，详情可以查阅本辑的“白金殿堂”。和有角教授交谈后可以开启支线章节“邪妖ハント胜负”，在这个时间点可以完成2个阶段，有兴趣的话可以先完成，或者留到终盘再一口气完成也没有关系。完成额外剧情或支线任务后可以利用电梯前往祭坛触发幕间剧情，梦世界里出现的并非是平时的巫女，交谈后得知这位是琉莉蒂斯的梦境变化而成的，对话出现选项，选择**“リュリ-ティスの气持ちについ**

て”，琉莉蒂斯的好感度就会大幅上升。

梦中阿娜丝询问了琉莉蒂斯是否知道封印夜之君王的方法，但只被提醒要留意从琉莉蒂斯处获得的戒指后便从梦境苏醒了。离开梦世界的阿娜丝与现实世界的琉莉蒂斯相遇，同时也真正体会到琉莉蒂斯为了世界而牺牲自己的决意。剧情后坐电梯前往大堂，阿娜丝也下定决心与命运抗争，幕间阶段结束。

支线章节 邪妖ハント胜负

大地图进入地下铁线的“商店街前驿”区域，然后前往北侧的“游园地前驿”触发剧情，接着继续往前走再度触发剧情，出现一只白色的蜘蛛邪妖后进入战斗。战斗没有任何难度，打倒后完成任务，发现白蜘蛛并非是什么邪恶生物，于是有角教授就那样把它带回了酒店……归还酒店后与有角谈话任务完成度就能达到100。

第二阶段前往“旧伯爵邸ローズガーデン”的“外苑”区域，往前进到“玄关ホール”区域触发剧情，然后来到地图西北侧被岩石阻挡的路口（进入下个区域入口的左侧空地），破坏岩石后进去与树人搭话触发战斗，胜利后归还酒店与有角对话，此阶段完成，接下来要进入第4章才能继续。

第3章 さよならの准备

假面舞踏会

前进路线 地下铁线・商店街前驿 → 地下铁口 → 歌剧院前 → 歌剧场・入场口 → バルコニ → 中央大阶段 → 入场口 → 大剧场



早晨醒来后发现琉莉蒂斯与朋友有约出门，能自由行动后前往大堂会触发剧情，不过在房间能触发从魔的额外剧情，不妨先看完再开启主线。来到大堂后发现只有三个男人道早安的阿娜丝十分失落，四人讨论时发现罗伊德怀疑消失的黑之书是被琉莉蒂斯藏起来了，她有可能是妖魔的间谍。情绪变得激动起来的阿娜丝一下就透露了琉莉蒂斯是圣女的秘密，此时接到教皇厅的指令，需要阿娜丝和某位妖魔接触获得封印夜之君王的情报，再次找到拯救友人线索的阿娜丝毫不犹豫就接受了指令。

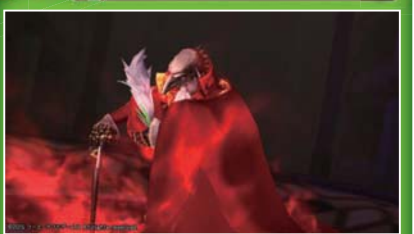
出门前做好各种准备，即使没有刷血，此时应该也能升到4级。战斗技能推荐优先习得延长恶魔形态变身时间的“狱炎の狩人”，特殊技能推荐习得“装备枠增加”，如果目标是白金那推荐尽早习得“依赖受托数增加”与“昼间行动枠增加”技能，委托做得越多越省后面刷的工夫。整顿好后开启大地图选择“地下铁线・商店街前驿”按照标题处路线前进。其中“歌剧院前”区域要从“地下铁口”区域的南侧进入，由于此区域有回城门，不妨在这里刷一波苍血或委托再进门回酒店。

歌剧场的“バルコニー”区域有回城门。此地图的敌人平均等级为Lv4左右，阿娜丝也升到相应级数便没什么难度了。敌人的种类以“人形系”为主，相关委托也可以在这里完成。推荐在这里刷出依代“歪んだメイス”，此依代召唤出的从魔“メイサーソウル”攻击力与攻击范围都十分可靠，爆裂技能命中率高。来到“入场口”区域深处

打倒“大剧场”区域门前楼梯下刷出的一波敌人后发生黑猫带路的剧情，然后“大剧场”区域的封印解锁，进入后就会遇见上次在游园地碰面的纯血妖魔，原来她就是教皇厅指定交涉的妖魔，名叫库丽丝托佛洛斯。库丽丝想要测试阿娜丝的实力并召唤出大型邪妖，BOSS战开始。

BOSS战

苍血伯爵 ロジエ



非常有风度的BOSS，攻击方式也比较多样化。会往前方发动十字斩、在指定地域召唤出乐器砸下（有光圈提醒）、在自己周围发动震荡波攻击，震荡波会对我方造成眩晕状态，如果有相应的饰品最好装备上，亦可以使用指令R+↓把从魔聚集在自己身边避免受到震荡波伤害。将BOSS的HP削到一定程度后，它会召唤乐器当杂兵使用，此时马上发动范围攻击型的爆裂技能来清掉即可，比较麻烦的是伯爵会使用封印我方从魔的技能，并且会使用不能回避的必杀攻击，吃了必杀攻击后阿娜丝会变成濒死状态，如果此时从魔还被封印的话就相当危险了，想要安全起见就远离BOSS耐心等待从魔恢复召唤吧。由于封印我方从魔的技能是在BOSS的HP较低时才会发动，因此变身能力就留到BOSS半血以后再发动，一股脑A上去就能最大程度避免从魔被封印的危机了。总的来说本场战斗难度不会太大。

胜利后获得库丽丝的赏识，她询问阿娜丝关于夜之君王的知识，此时出现的选项无论选哪个都没有关系。谈话中获悉库丽丝背叛夜之君王的原因是认为这么强大的君主再次复活的话会剥夺她的自由，正打算告诉阿娜丝如何通过牺牲圣女以外的手段对付夜之君王时，库丽丝体内的苍血因察觉到她的背叛而骚动起来。痛苦之际库丽丝说出“不能只是封印，而是要打倒夜晚”的信息后逃离了现场，最后还留下“光琳”的名字，然后自动归还酒店。剧情来到房间，琉莉蒂斯因阿娜丝擅自与纯血妖魔碰面而生气，认为她独自一人去面对危险是不妥当的，但阿娜丝铁了心要保护琉莉蒂斯，根本不怕自己会遇到危险，两人就这样为了对方陷入冷战阶段。



幕间1 冷たいノック

两人进入冷战阶段后从魔们也会触发劝架的额外剧情，和管理人赛门对话触发幕间任务，在他的请求下阿娜丝接到一单牵扯到百年时间的奇妙委托——L小姐神秘失踪事件。这已经是十年前发生的事，并且百年内每十年都会发生，时间刚好与选取新圣女的时期重叠，众人推断事件与妖魔有关。在线索品里发现了库丽丝的面具后，阿娜丝决定再次去歌剧场寻找她的踪迹。

幕间2 猫の导き

打开大地图进入“歌剧场”后发生黑猫带路的剧情，之后自动转移到“歌剧场前”区域，歌剧场里面有些额外剧情可以观看。返回南侧的“地下铁口”区域再前往北侧的“下水道前”区域，发现里面封锁的入口开启，直接往前进入“下水道・商店街侧入口”区域。继续往深处进发，区域路线是“墓地侧入口”→“共同墓地・下水道侧通路”→“共同墓地・中央部”→“共同墓地・住宅区侧”。途中会

遇到有角和罗伊德，搭话可以观看额外剧情，“墓地侧入口”区域有回城门，同时也有半妖商人。血量刷得差不多就可以去升5级取得新武器了，不过个人认为新武器魔铳对于喜欢自己上前战斗的玩家来说不太搭配，毕竟早期缺乏SP回复的手段，魔铳的射击力度有所限制。

“共同墓地・下水道通路”区域有分歧路线，分歧点里有一个红色开关，只要攻击它切换到蓝色就能开启通路。通往“住宅侧”区域是左上方向，通往“中央部”区域是右上方向，先往中央部前进。中央部区域的狮子石像敌人比较难打出硬直，多利用**メイサ–ソウル**的爆裂技能来打出敌人的硬直就轻松很多。前往深处和罗伊德对话触发剧情，然后再把前方的一波敌人清掉后就能开启之前被封住的路，这时候再返回分歧点前往“共同墓地・住宅区侧入口”区域。继续前进就能遇见库丽丝，发现她正在和恶魔敌人对战，剧情后进入中BOSS战，恶魔系敌人之前也对付过，这时候只要使用变身就能轻松收拾。

胜利后阿娜丝询问库丽丝关于L小姐失踪事件的情况，她告诉阿娜丝前方的隐藏房间里有线索后就离开了，剧情后调查墙壁上的“！ EVENT”标志，隐藏门开启。进入“隠し部屋”区域后调查所有“！EVENT”标志的物品，调查后库丽丝出现，说明这房间里的石像便是十年前失踪的L小姐。真相是L小姐被深爱她的妖魔石化了，阿娜丝原本认为这是妖魔为消除圣女候补而做的手脚，但似乎这个石化是要真心相爱才能做到……总而言之，这些失踪事件的牺牲者不单是圣女的候补人，还都是石化妖魔的崇拜者，阿娜丝无法理解这种妖魔的爱情表现方式，被库丽丝训斥不要冒渎牺牲者们的选择后返回酒店。回去后管理人坦白他以前也和阿娜丝一样是教皇厅的特工，L小姐正是他的保护对象，但结果守护不力，他亦被开除，此次委托阿娜丝调查便是想得知L小姐的真意。

幕间3 圣女の梦はありやなしや

解决失踪事件后梦世界再次发出光芒，通过电梯前往祭坛后发生剧情，阿娜丝和梦中的琉莉蒂斯交流了失踪事件的感想，最后琉莉蒂斯再一次提醒阿娜丝所持有的戒指后梦境便结束了。幕间阶段也随之结束。

第4章 圣女の泪

失われし祭坛

前进路线

下水道・墓地侧入口 → 共同墓地・下水道通路 → 共同墓地・住宅区侧入口 → 住宅区・墓地通り → 中央通り → 教会通り → まつろわぬ者の教会・外观 → 拜廊 → 身廊 → 祭坛

阿娜丝发现红月即将进入满月阶段，距离夜之君王复活已不剩多少时间。此时教皇厅传下紧急指令，要求阿娜丝与琉莉蒂斯一同前往“**まつろわぬ神の教会**”调查，特意需要圣女一同前往说明当地有通往“夜晚”的苍之祭坛。众人决定好先让阿娜丝清除路上的邪妖，再带琉莉蒂斯过去。

看完大堂追加的额外剧情后出发，打开大地图进入“墓地侧入口”区域，按照上一章幕间的路线前往“共同墓地・住宅区侧入口”区域，然后继续往深处前进，按照上文的路线走，“教会通り”区域有回城门，开启后就可以做好准备前往BOSS地图“**まつろわぬ者の教会**”。其中“拜廊”区域会出现较强的中型恶魔系敌人，此区域刷出的敌人比较多，尽情使用从魔的爆裂技能来清场吧。“身廊”区域有回城门，做好准备后前往“祭坛”区域迎接BOSS战。此场BOSS战

会比较依赖从魔，有条件的话还是多准备一队候补从魔为好。





较难对付的BOSS，因为她会使用飞行道具进行远距离攻击并且四处走动，从魔的技能都不太容易全数命中，此外她的攻击多会引起“出血”的异常状态，可以携带相应饰品应对。因为BOSS第二阶段较难对付，所以变身槽留至BOSS残血后才使用较好。要注意的是她的雷电范围攻击，地面会有光圈提示，要是被打中的话是会进入麻痹状态的，建议尽量不贪刀以便翻滚回避此招。飞行道具的伤害不低，实在无法闪避时推荐使用防御挡下。当BOSS的HP被削至50%左右时会改变形态，此时她的招式攻击范围都会变大，尤其是雷电攻击，需要看准空隙及时回避。进行接近战的话容易被她的近身攻击打中，这招会使我方陷入眩晕状态，不过此招有光圈提示，如果实在觉得不好接近便转换武器魔铳进行牵制战吧，这样打的话就会比较依赖从魔的输出，事前可以准备多一队候补的从魔队伍。

胜利后找到祭坛，管理人带琉莉蒂斯过来，正准备开启通往“夜晚”的道路时库丽丝出现，询问两人是否有与“夜晚”战斗或封印“夜晚”的意志，两人毫不犹豫地回答即使牺牲自己也要打倒/封印夜晚……库丽丝被这样的两人逗笑并坦白此祭坛并非真正的祭坛，她揭穿琉莉蒂斯隐瞒的真正心情，阿娜丝想要守护初次结交的亲友，而琉莉蒂斯也想要守护被教皇厅利用的亲友，所以才接下圣女的职务。阿娜丝听闻十分惊讶，追问之下琉莉蒂斯却否认自己的感情并逃开，阿娜丝追回酒店，总算明白之前被提醒的戒指所代表的意义——戒指里收有阿娜丝与琉莉蒂斯的合照，代表着她与阿娜丝的回忆，她之前把戒指交予阿娜丝保管便是想与这个回忆诀别，专心圣女的职务并守护阿娜丝所在的世界。得知琉莉蒂斯真意的阿娜丝更是坚定了打倒夜之君王的决心，想要守护自己最重要的朋友。此时奇迹也发生了，红月恢复到半月的状态。

仲直り

两人彻底和好，一段剧情后结束主线阶段。



幕间1 サマータイムバケーション

到此时点后之前的支线章节能继续进行，和罗伊德谈话能开启新的支线章节“宝石コレクション”。和琉莉蒂斯谈话接下幕间任务，两人决定去星空下野餐。打开大地图进入“オルウィック住宅区”，路线是“教会通り”→“职人区・住宅街邻接地区”→“职人区・城迹前地区”→“城迹・旧正门”→“城迹・运河接续口”→“城迹・宫殿前”。其中“职人区・住宅街邻接地区”区域是新开启的区域，在“教会通り”区域的西侧，此区域敌人普遍等级为6，阿娜丝也升到相应等级为好，注意这里死后会放毒圈的树人比较多，尽量给队伍多装备一些防毒道具吧。“城迹・宫殿前”区域有半妖商人与回城门，靠近东南侧的封锁门就能触发剧情。



支线章节 宝石コレクション

第一件宝石“圣女の泪”需要前往“まつろわぬ者の教会”区域寻找，从“外观”区域进去，前进到大致地图中央会触发剧情战斗，对手是Lv7左右的邪妖，胜利后获得宝石，归还酒店后与罗伊德对话，任务完成。

幕间2 梦の通い路

归还酒店后梦世界再次显现光芒，此时点里会开启很多支线章节的任务，在进入梦世界前可以先去完成。通过电梯前往祭坛触发剧情，没想到罗伊德跟了过去梦世界，还好进入后他马上就陷入睡眠。与黑猫和琉莉蒂斯对话，剧情后幕间阶段结束。

支线章节 师兄の手纸、新圣女のお愿い、邪妖ハント胜负、宝石コレクション



师兄の手纸：与黑猫对话开启支线新任务，前往“中央喷水广场”区域，再去东侧的“路地里”区域触发剧情，前进后调查“！EVENT”标志的木箱就能完成此阶段。归还酒店后再次与黑猫对话接第二阶段任务，这师兄欠钱没停了……前往“职人区·住宅街邻接地区”区域，同样调查“！EVENT”标志后就能完成任务。

新圣女のお愿い：与琉莉蒂斯对话开启支线新任务，搭电梯前往“スイ−ト”房间触发剧情，至此“ホテルで探し物”阶段总算完成了。再次与琉莉蒂斯搭话触发“へ−キのレシピ”任务，同样是搭电梯前往“スイ−ト”房间找杀人兵……纸杯蛋糕的菜谱，剧情后前往游园地的“入场ゲ−ト”区域，往深处前进就能触发剧情完成任务。

邪妖ハント胜负：最后一个阶段“歌う狼”发生，前往“城迹·旧正门”区域触发剧情，然后前往东北侧触发战斗，胜利后返回酒店与有角对话完成任务，再次与有角对话便能结束此支线章节。

宝石コレクション：接下来是寻找宝石“いずる森”，前往“城迹·运河接续口”区域触发剧情，在此区域寻找“！EVENT”标志调查后触发战斗，胜利后再次调查树木，然后返回酒店向罗伊德报告，任务完成。

第5章 圣なる骑士の教え

指令を受け取れ

前往大堂触发剧情，观看一些新的额外剧情后可以与管理人谈话触发主线任务。教皇厅送来了一个可疑的箱子，要求阿娜丝送去给某位特工，该特工似乎是曾参与夜之君王战斗的圣骑士的后裔，说不准会有关于打倒夜之君王的情报。



先辈

前进路线

クールブリゼ宫・エントランス → クールブリゼ宫・长阶段 → クールブリゼ宫・地下通路 → クールブリゼ宫・ギャラリ → 隐し部屋 → ギャラリ → 长阶段 → クールブリゼ宫・サロン

整顿好后打开大地图前往“クリーブランド城迹・宫殿前”区域，然后往新开启的BOSS地图出发。此地图的敌人都是以前出现过的加强版，其中“地下通路”区域有回城门，这里有个红色机关可以打开回城门附近封住的路，里面有宝箱与敌人。“ギャラリー”区域会刷出一大波敌人，小心不要让负责回复的从魔被围攻了，这里往深处前进会触发剧情发现隐藏房间，调查“！EVENT”标志即可进入。进去后发现库丽丝也在，而且房间构造和以前共同墓地的隐藏房间差不多，库丽丝告诉阿娜丝关于之前石化妖魔的信息后离开，调查完隐藏房间后就可以离开了，继续往深处前进来到BOSS区域“サロン”，来到最深处后直接迎接BOSS战。

BOSS战 苍血巨岩龙 マブラス



如外表一样皮粗血厚的BOSS，虽然战斗的时间会比较长但难度倒没有上一个BOSS高。推荐开战前让阿娜丝升到7级获得新武器“战锤”，可以对应此BOSS的招式。比起回避，本场战斗更注重防御，BOSS的甩尾攻击有前兆但是因范围较大，维持接近战的话很难回避成功。而有多段伤害的飞行突进攻击发生速度非常快，并且范围也是很广阔，几乎无法回避，对于这两招都以防御来应对较好。BOSS会给场地施加重力场，这时候人物行动会变慢，经过一段时间就会恢复，因此这段时间与BOSS保持距离比较安全。能用战锤对付的招式是BOSS给场地投放的“伤害区域”，一旦踏上这些发光区域的范围内就会持续受到伤害，这样会限制我方的移动范围，战锤的强攻击能消灭这些区域。还有一招是召唤落石，不过这招有光圈提示并且发动速度一般，还是不难回避的。

胜利后遇到要碰面的特工，谁知她二话不说就打了上来，经过阿娜丝出乎意料的反抗后这名特工——光琳承认了阿娜丝的实力。阿娜丝询问光琳之前守护的圣女在封印“夜晚”后下场如何，光琳说自己没有成功守护圣女，并希望阿娜丝不要重蹈覆辙，看清自己必须要守护的事物。当阿娜丝问及关于石化妖魔的情报时光琳并没有正面回答，只是说会再次见面后两人便分别了，剧情自动返回酒店。阿娜丝与琉莉蒂斯约定，一切结束后两人要再次一同观看星空。

幕间1 商人のあくび



此时能接下新的支线阶段，观看完额外剧情后与罗伊德谈话接下幕间任务，然后调查旁边桌子上的“ロイドの恋文”就能结束此阶段。

支线章节 师兄の手纸、新圣女のお愿い

师兄の手纸：与黑猫对话接下“师兄の代わりに代金を拂え3”，打开大地图进入“アステア下水道”，路线是“墓地侧入口”→“商店街侧入口”，来到目的地后调查“！EVENT”标志就能完成任务，此支线章节结束。

新圣女のお愿い：与琉莉蒂斯对话触发任务“ホテルで探し物2”，前往“スイート”房间触发剧情后完成任务。再次与琉莉蒂斯对话可接下最后一个任务“消えたプぺちゃん”，先前往“スイート”触发剧情，再去“歌剧场・中央大阶段”区域观看剧情后便可完成任务，大地图里直接从“バルコニー”区域进去即可。至此支线章节所有任务就都完成了。

幕间2 最后の手纸

进行幕间任务前可以先与管理人对话触发选项剧情，其实选哪个都不会对故事有影响。打开大地图进入“クリ-ブランド城迹・宫殿前”区域，然后回头前往“运河接续口”区域，发现开启了新的区域，按照“运河・城迹前”→“运河・美术馆前”路线前进即可。“城迹前”区域有半妖商人，东北处会有“！EVENT”的标记，调查后再前往下一个区域。来到“美术馆前”区域稍微前进一点就能触发剧情，进入中BOSS战，敌人是已经对付过很多次的恶魔型邪妖，胜利后自动返回酒店，结束幕间阶段。

第6章 时、充ちる



骚然自若

前往大堂发现有黑蝶飞入酒店，然后离开酒店就会触发主线任务，红月即将完全显现，和管理人谈话后发现新的祭坛解禁。

最后の试练・序

出发前可以先与有角对话获得“教授の落书き”，调查椅子上的围裙发现琉莉蒂斯不在，做好准备后就出发吧。打开大地图，这次可以按照上一章幕间2的路线前进，亦可以选择“中央喷水广场”→“路地里”→“町外れ”→“运河・美术馆前”的路线前进。来到美术馆前区域会触发支线“宝石コレクション”的最后一个任务，剧情后此阶段完成。

支线章节 宝石コレクション

接下任务后可以直接来到桥上触发战斗，对手是恶魔型的邪妖，由于桥上原本就会刷出一只恶魔型的邪妖，所以实际上是对上两只恶魔。小心不要被它们的攻击打飞，多利用从魔进攻杀剩一头后再全力攻击吧。胜利后获得“眠れる雫”，返回酒店与罗伊德对话2次后就能完成支线章节。

最后の试练・破

在“运河・美术馆前”区域开启回城门，然后进入BOSS地图“うつろいの美术馆”就能结束此阶段。

最后の试练・急

前进路线

うつろいの美术馆・入口展示场 → うつろいの美术馆・二阶展示室 → うつろいの美术馆・中央展示室 → うつろいの美术馆・二阶展示室 → うつろいの美术馆・渡り廊下 → うつろいの美术馆・大展示室

此地图的敌人等级为Lv8～Lv10，不事先刷点苍血提高下等级的话会有些许棘手，最起码升到7级获得战槌，难度会低很多。“入口展示场”区域如图所示的位置有一个从魔障碍物挡路，这个只需要用对应从魔的爆裂技能就能炸开了，里面有大宝箱。



“二阶展示室”区域有分歧路，先前往南侧的“中央展示室”开启回城门，开通道路后再前往北侧的“渡り廊下”区域，注意这里也有一个从魔障碍物，记得以后获得恶魔从魔后过来开路。“渡り廊下”有只较强的恶魔型邪妖，灵活运用战锤对付即可。来到最后的“大展示室”区域会触发剧情，光琳居然诱拐了琉莉蒂斯……然后进入BOSS战。

半段时光琳会召唤分身与杂兵，变身槽不妨留到这个时候使用，能瞬间清场，剩下的就是留意眩晕攻击了。

胜利后阿娜丝惊讶地询问为何身为圣骑士的光琳会变成这样半人半妖的姿态，光琳坦白她正是当年直接参与夜之君王战斗的圣骑士之一，而那时候的她为了保护初代圣女，选择喝下苍之血获得妖魔的力量。然而苍血察觉到光琳的叛变，弥留之际光琳请求阿娜丝带她去初代圣女的雕像旁，看着昔日好友的雕像，光琳悲叹自己当年没有守护好初代圣女，并鼓励两人要依赖对方，守护好重要的事物。留下最后的遗言后光琳化为了石像，红月也正式显现，通往“夜晚”的苍之祭坛也觉醒了，战斗终于迈向最终阶段。



BOSS战 圣骑士コ－リン

本场战斗依然推荐战槌武器，BOSS是人马型的敌人，动作非常灵活。抬起前脚时会发动突进型攻击，而且次数比较频繁，所以当她停下时可抓紧机会打一套攻击。如果带上从魔“ブレ－ダ－ソウル”和“メイサ－ソウル”使用爆裂技能，再配合战槌的攻击能有更大机会让BOSS眩晕倒下，这也是输出的大好机会。光琳以举枪作为前置动作的、以自身周围为攻击范围的扫荡攻击能给我方造成眩晕状态，需要注意。较麻烦的招数是她会飞进墙壁的绘画里，然后从闪光点跑出来进行冲刺攻击，因为速度很快，比起回避更推荐防御。战斗进入后



第7章 さいごの战い

其は神より赐りし



即使不触发此阶段也能通关，不过为了获得最强武器与奖杯还是要完成的。当阿娜丝升到Lv8时持有26万的血液前往祭坛，问巫女确认无法进行血之奉纳后再回到酒店大堂。接近出口的时候触发“二通の指令书”剧情，然后调查桌上的“二通の手纸”接下任务。前往“下水道・商店街侧入口”区域来到地图中央就能触发剧情战斗，胜利后自动进入祭坛，与巫女对话后进行血之奉纳，升到9级后获得游戏最强武器“血剑”，出祭坛后任务完成。

最后の夜

前进路线 うつろいの美术馆・大展示室 → 彷徨える圣柜船・封印の间 → 彷徨える圣柜船・夜の回廊 → 彷徨える圣柜船・夜のゆりかご

房间名	BOSS
丽华の间	苍血华龙
忏悔の间	苍血の乙女ミレイア
荣华の间	苍血巨岩龙マブラス

房间名	BOSS
忠诚の间	仅有杂兵与中BOSS
歌剧の间	苍血伯爵ロジエ
欢喜の间	苍血铁骑カル-セル

一周目时本章会从这个阶段开始，阿娜丝来到梦世界，与梦中的琉莉蒂斯对话触发剧情，这是最后一次与她见面了。醒来后前往大堂，师兄打来电话告诉阿娜丝已经发现通往苍之祭坛的道路，只要成功确认圣女牺牲封印“夜晚”就能还阿娜丝真正的自由。与全员对话后触发剧情，阿娜丝坦白自己是800年前直接接触了夜之君王血液的半妖，即是苍之雨的幸存者，在漫长的岁月里遇见琉莉蒂斯后才终于有所改变，并再次起誓要守护琉莉蒂斯。



打开大地图前往“うつろいの美术馆”区域，进入“入口展示场”就能触发剧情，自动前往“大展示室”区域，往深处前进打倒蓝色的树人后开启通往“圣柜船”的道路。剧情后先开启回城门，准备好后就踏上阶梯进入BOSS地图“彷徨える圣柜船”吧。进入后马上就能发现半妖商人，这里会贩卖20种依代，包含本作的最强从魔“スティ-ルハデス”，不过价钱也比较惊人就是了……在“封印の间”区域包含6个小房间，房间里的BOSS都是之前章节BOSS的加强版，需要把这些BOSS打倒才能开启通往“夜の回廊”的道路，打倒其中一些BOSS后即使返回酒店补给也不需要再重新战斗，由于这些BOSS招式上没有什么变化就不再详提了。在与最终BOSS开战前，建议将等级升到8开启任务“其は神より赐りし”，再升到9级获得最强武器血剑后才开打，血剑伤害高、射程长，还具有持久力，获得后与最终BOSS对战的难度也会降低，当然，个人认为用战槌打也是没有问题的。切记由于最终BOSS战结束后通关是不会结算当晚成果的，因此不要一口气打了好几个BOSS后直奔最终BOSS，不然刷出来的血就浪费了，先归还酒店结算再安心出发。

进入“夜のゆりかご”区域发生剧情，出现在面前的竟是教皇厅的教皇，原来召唤出夜之君王的竟然就是教皇本人——也就是

初代圣女。她还杀害了夜之君王并夺取苍之血，这一切都是为了获得强大的力量去守护世界。同时亦得知之前调查的圣女候补石化事件其实是光琳为了给初代圣女制作出容纳“夜之力”的容器而引发的，为了维持自己的人性压制“夜晚”，初代圣女必须定时更换肉身，而这次的目标便是琉莉蒂斯。阿娜丝当然不允许此事发生，最终BOSS战就此打响。

刷血与依代方法

❶ 6个封印间的机制和之前的BOSS地图一样，是可以反复刷BOSS的，觉得血量不够便可以在这里刷，个人推荐刷“丽华の间”的BOSS苍血华龙，不仅简单易打，获得的血量也不少，只要击杀的时候维持100以上连击数就能获得不错的血量。

❷ 最强从魔“スティ−ルハデス”的依代由于其高昂的价格，在此阶段要兼顾购买和升级可能要花费较长时间刷血，这里推荐一个不浪费血量刷出依代的方法。准备一只猫从魔“ピッカ−キャット”，依代是“铃のついた首轮”，在“下水道前”或“封印の间”区域的半妖商人处能购得，前者会便宜不少。然后给自己和从魔都装备上提高珍稀道具掉落率的道具“古い金货”或“四つ叶の诘め草”（这些道具一般流程到这个地方都会拥有，实在没有也可以直接拿猫从魔去“忠诚の间”挖），前往“封印の间”右上方的房间“忠诚の间”，进去后直接到左边的宝箱处使用“ピッカ−キャット”的爆裂技能开始挖宝，一旦挖完2次就切换卡组重新召唤然后继续挖，这样挖掘可以挖到依代“ガ−ゴイルヘッド”，也就是召唤最强从魔大恶魔的依代，当然这可能比较看脸，笔者是装备上5个提升珍稀道具出现率的道具后才能在10分钟内挖到2个，是要老实刷血还是这样投机取巧就看玩家自己选择了。



BOSS战 教皇ルードゲート



一周目的最强BOSS，由于她会定期使用回复HP的招式，因此避免不了打长期战，一定要带上回复系的从魔。教皇的普通攻击范围较大，发生速度也不低，如果这时候武器持有血剑的话可以保持中距离的战斗。BOSS在举剑后会发动面向前方的3道冲击波，看到前置动作后马上向后方回避。战斗到一段时间教皇会召唤出3个带有荆棘的伤害区域，踏上去不仅会受到中毒伤害，当这些区域爆散消失时还会强制封印我方从魔一段时间，变身就留到阿娜丝单打独斗的这段时间使用吧。最麻烦的是她会召唤出一些黑块，这些黑块放出的攻击会带走我方HP50%以下的从魔，在战斗结束前都不能复活，所以一定要随时留意我方从魔的血量，不然缺了哪一只都可能影响火力。教皇的地图炮攻击是多段攻击，并没有地方可逃因此老实防御吧。必杀“终之剑”是突进攻击，如果被打中的话就会有攻击演出并受到濒死伤害。总的来说这个BOSS没有可以取巧的地方，此战不能急躁，耐心应付吧。

胜利后进入普通结局，此种结局根据琉莉蒂斯的好感度高低分为3种，真结局则要求通关后读取通关存档然后完成2个追加章节才能出现。而真结局完成后再次读取通关存档就能自由调整琉莉蒂斯的好感度，观赏另外3个不同的结局了！至于5个结局的内容，这里就不再介绍，还是留待玩家自己欣赏吧。

今はなき贵族の魂（通关后追加）

前进路线 旧伯爵邸ロ–ズガ–デン・大庭园→住宅区・墓地通り→ク–ルブリゼ宫殿・エントランス（前进到区域最深处）

本阶段属于第7章的一部分，但要一周目通关后才会追加，并且一旦进行此任务后“ク–ルブリゼ宫”区域的杂兵与BOSS都会永久改变。读取通关存档后会回到进入“圣柜船”前的阶段，阿娜丝自动归还酒店，系统也会提示追加章节和新变身“噩梦形态”解禁，同时阿娜丝也能升到11级了。追加章节的杂兵与BOSS都十分强大，尤其是本章节的BOSS，仅按照一周目通关后的数值就直接去攻关的话很容易会被痛殴一番，先做好相应的准备再挑战。

战前准备

❶ 首先要组出“噩梦形态”的变身因子，其次如果有耐心的话可升到11级取得延长“噩梦形态”变身时间的技能“冥夜の支配者”。要完成前者最理想的从魔便是“スティ–ルハデス”，其依代获得方法可以参照前文第7章部分的“刷血与依代方法”，此从魔的变身因子固定为5个，而且均为“重甲形态”的因子。这就代表一周目通关后召唤此从魔出现的不是重甲因子便是噩梦因子了，利用SL大法刷出拥有噩梦因子的哈迪斯后，便能放到队伍领队直接让变身成为“噩梦形态”了。

❷ 进入BOSS战前要准备好必要的装备，最理想的就是给我方所有战斗要员都装备上免疫全异常状态的道具，有“精灵の盾”和“邪灵の盾”可供选择，当然是没有负面影响的前者较好，不过笔者目前发现“精灵の盾”只有在打倒两名追加章节的BOSS后出现的宝箱才能获得，还是“邪灵の盾”比较好取得，只要找罗伊德购买即可（由于一天只能购买一个，所以需要多个的话就要出大地图挂机到触发昼间行动的时间后再返回酒店购买）。虽然邪灵盾有减SP的负作用，但总比从魔被BOSS魅惑导致无法作战好，如果实在不喜欢装备邪灵盾，那最低限度也要准备防毒的装备比如“ファベルジェの卵”与“ベラドンナ”，这两者便很易取得，可在罗伊德的商店或“下水道・墓地侧”区域的半妖商人处购得。

准备完成后和管理人对话接下委托“庭に栖む蛇”，打开大地图前往“旧伯爵邸ロ–ズガ–デン”最深处，打倒出现的所有杂兵，胜利后获得“宛先不明の手纸”。自动返回酒店剧情后与管理人对话，再接下任务“狮子の家”后前往“住宅区・墓地通り”，稍微前进就会触发战斗，同样打倒出现的杂兵，胜利后再次剧情自动返回酒店，然后与管理人对话就能接到“哀しみの宫”。前往“ク–ルブリゼ宫”区域后往深处前进，其中“地下通路”区域会封锁前方的通路，此时开启红色机关便可以打开回城门附近封住的路，消灭里面的大恶魔敌人后就能打开封锁的道路。还有就是此区域的回城门已经重置了，需要再一次进入才能开通路线。来到最深处触发剧情，然后进入流程里最难应付的BOSS战。



ミストラル



个人认为流程里最具难度的BOSS，主要是攻击力高，还拥有各种牵制我方从魔的能力，一不小心就会被秒杀。推荐使用的武器是血剑，如上文“战前准备”所说，全员的防毒对策是必要的，不然在后半阶段全队都很容易被毒死。另一个麻烦是BOSS在后半段会让永久性地展开魅惑从魔的领域，只能通过装备防止，实在装备不足就只能触摸从魔卡组转换队伍从而收回被魅惑的从魔。与BOSS作战分为以下几个阶段：

❶ 首先把场地上布置的4个壶破坏，里面会无限召唤出杂兵。在破坏的过程中，BOSS会不断对我方放暗器，2个飞过来如果全部命中的话差不多就没了100多血，相当致命，由于这个飞镖会追尾，比起回避还是老实防御吧，事前如果学习了加强防御的技能比如“ガ–ド效果上升”和“ガ–ド性能上升”那么防住飞镖的话受到的伤害就更低了。如果她使用绿球飞行道具的攻击那可以不用理会，以阿娜丝与她的距离是不会打中的。

❷ 4个壶破坏后是BOSS的低潮期，尽情发动从魔的爆裂技能来对她造成伤害吧。期间BOSS会使用飞镖等小招式，差不多到半血后进入下一个阶段。

❸ 当BOSS的HP降到50%左右就会开始对场地施加毒与魅惑的效果，前文已经提过应对的方法，还有几率会补血。如果不幸装备不足必须得陷入阿娜丝单挑BOSS的局面，那也并非不可打，只是要费点时间，推荐血剑就是为单挑准备的，以血剑的攻击距离能较为安全地攻击BOSS。BOSS还会施加冰场地，这时候人物走动会打滑不过影响不会太大。后半段的ミストラル招式有一：甩尾，地上有光圈提示而且延迟发动，看到光圈的时候立刻滚出去就好；二：冰山，范围很大，也是有光圈提示，发动时间较长有足够时间逃跑，尽量绕着她右边跑找到一个在放冰山期间也能摸到她的绝佳距离；三：冰雨，前置动作是拿起扇子聚白光，伤害非常高，要马上绕到后面再保持一定的距离，不然这时候在后面位置太近贪刀的话会受到伤害；四：前文提过的绿球，发动几乎没有时间，就是扇子一拨飞出5个绿球，在打的时候保持砍1、2刀然后往右滚的动作基本不会被打中，要躲的话5个绿球飞出来后互相间隔也比较大，可以穿插在间隙里躲。待BOSS血量降到很低时她会复活4个壶，不过就不用管了，马上发动变身，在“噩梦形态”下只要无脑按轻攻击就能直接结束战斗了。无论是否单挑她，以上的招式都要做好应对，熟悉后在9级对付此BOSS也不成问题。

胜利后出现剧情选项，选择“手纸の束”就能继续流程，当然选其他也不会有什么坏影响。剧情返回酒店，与管理人对话触发剧情接下“谜の微笑み”，前往“旧伯爵邸ロ–ズガ–デン”最深处，触发杂兵战胜利后完成本章节。

失われし旋律（通关后追加）

前进路线：うつろいの美术馆・大展示室 → 商店街・地下铁口 → 歌剧场・里剧场

本阶段会在完成“今はなき贵族の魂”后开启，进行此章节后“歌剧场”区域的杂兵与BOSS都会永久改变。与管理人对话触发任务“旧市街地邪妖调查”，前往“うつろいの美术馆・大展示室”发生战斗。胜利后返回酒店，与管理人对话接下任务“魔乐器回收”，前往“商店街・地下铁口”来到如图所示位置触发战斗。胜利后返回酒店按照管理人→库丽丝→管理人的顺序对话，前往“歌剧场・里剧场”（最深处）触发BOSS战，和之前的章节一样，这里的回城门区域也重置了，需要再一次进入才能开启近路。





BOSS战 クリストフォロス



比起上一战稍微简单点，BOSS会召唤许多杂兵打持久战，其中最强的杂兵就是苍血伯爵ロジエ……它的招数和以前差不多，以现在的实力要对付完全没有问题。

值得注意的是BOSS会站上乐器使用激光炮状的招数，看到这招要马上按下R+↓把从魔召唤到自己身边闪避，不然从魔被炮轰到就直接残血了。BOSS大部分招式都有光圈提示，要回避并不困难，当她使出用乐器当飞行道具的招数就利用防御来应对，毕竟这些乐器会追尾。她召唤在身边的乐器可以直接用血剑或从魔的范围型爆裂技能清理。和伯爵一样，BOSS也会封印我方从魔一段时间，可以把变身留到这阶段使用，接下来的战斗中留意血量保持回复的话就能获胜。

胜利后剧情，归还酒店后出大地图时会触发剧情，本章节完成。至此两个追加章节都完满结束，此时只要再次挑战最终BOSS就能触发真结局，如前文所说真结局完成后再次读取通关存档就能欣赏所有结局了！完成流程后如果想要白金，就可以放心完成竞技场的任务，培育最强的从魔并挑战更强的BOSS了。

玩后感

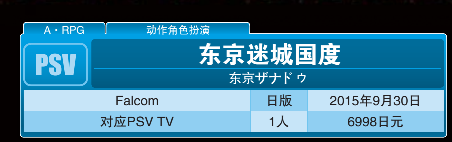
作为Gust的全新作品，本作的表现还是可圈可点的。精美的人物建模、爽快的战斗、部分设计精妙的BOSS，各有特色的从魔以及从魔培育的选择与策略性等，这些都是值得肯定的部分。然而让人失望的部分也十分明显，流程过短、建模动作不够精细、战斗缺乏打击感、流程整体难度偏低、战斗中不能开启小地图等等，这些缺点都让本作显得完成度不够高，最让人惊讶的是PSV版的掉帧、画质模糊问题已经到了难以忍受的地步。如果Gust有把本作弄成系列作的打算，那么笔者希望这些明显的问题能得到改进，要这样才值得称为一个优秀的原创品牌。



東京ザナドゥ TOKYO XANADU







作为Falcom首次挑战“现代背景”的RPG新作,《东京迷城国度》的表现也算可圈可点。除了与《轨迹》极其接近的画面机制与收集要素外，也融入了带点《伊苏》风味的动作特色，合理实现了王道RPG与ACT的结合，是一款热爱Falcom的RPG玩家们不可错过的良作。

系统介绍

本作的内容架构与《闪之轨迹》类似，基本上可分为日常与战斗两大模块，流程则以主线剧情→自由时间→攻略迷宫→主线剧情的步骤循环推进。随着剧情深入，后期也会出现两大模块相融合的情况。在深入了解本作系统之前，先简单了解一下游戏的基本操作与几个主要菜单各自具备了什么样的功能吧。

基础操作

按键	效果（日常模块）	效果（战斗模块）
左摇杆	角色移动 / 项目选择	
右摇杆	镜头移动	
○	确定 / 对话 / 调查	攻击
△	更换当前操作角色为搭档	
×	取消 / 跳跃 / 长按可加速剧情播放	跳跃，连续按下可二段跳
□	打开大地图导航画面	发动三大战斗技能
L	打开语音信息 / 异界搜索	锁定敌人 / 长按时可配合R键更换锁定目标
R	移动中长按可加速跑	回避 / 长按为加速跑
方向键←	道具画面	
方向键→	更换当前操作角色为援助角色	
方向键↑	镜头重置	
方向键↓	快速打开 NiAR 界面	发动交叉冲击
START	打开主菜单 / 跳过动画	打开主菜单 / 展开地图时可直接脱离迷宫
SELECT	展开地图	
触屏	在画面上快速点2下为镜头重置	

※ 战斗模块的操作可在后台设置中进行一定程度的更改。

主菜单

游戏中按下 START 键即可打开主菜单，右下角显示当前持有的宝石（ジェム）、金钱（所持金）与累计游戏时间（プレイ时间），左列主要选项的功能分别如下。

EQUIP：装备。调整灵魂兵装的各大项目，还可更换角色的防具与饰品。

ITEM：道具。查看、使用或丢弃当前持有的道具。

STATUS：角色状态。可查看各角色的能力值、独有交叉冲击、交叉驱动以及技能的说明与等级。另外，还可查看目前的灵魂等级以及习得的灵魂技能。

NiAR：本作特有的系统，主要用于情报管理。角色使用手机（Xiphone）打开这个名为 NiAR 的软件，即可查看当前持有的所有情报。

SYSTEM：系统设置。提供存档（SAVE）、读档（LOAD）、删档（DELETE）、游戏设置（OPTION）与回到标题画面（TITIE）的五大功能。



NiAR 界面

NiAR 作为本作特有的情报管理终端，包含游戏中所有有用的信息，基本上可以看作“《轨迹》系列”各手账的融合体，完整收录了白金过程中最烧时间的各大收集要素。具体分为以下几个大项。

MAIN：主要剧情。可观看主线剧情概括与查看接下来的第一目标。兼备查看各区域商店更新情报以及主角特殊属性的功能。

QUEST：任务。记录了主角接下的任务详情。已完成的任务标题前方会画上红圈。发现隐藏任务后也会自动在本项目更新。

BATTLE：战斗。查看至今的战历、迷宫完成度与评价、敌人情报等内容。击杀敌人后即可获得敌人的情报。

FRIEND：人物资料。自《闪轨》起这就是白金最大的阻碍，游戏过程中收集到的人物资料会自动更新在这里，包括同伴、同学以及熟人、协助者等几大项目，每个人各有 3 到 4 个资料需要收集。

RECIPE：料理。收录与料理有关的资料与情报，之后可以在这个界面直接制作料理，由不同角色制作料理将得到总计 4 种成品。

BOOK：书籍。查看当前获得的杂志、小说等书籍。

VOICE：语音。收录已激活的即时语音与语音信息，最多可保存 50 条，还可以重播台词配音。

HELP：游戏帮助。玩家可查看与基础系统、战斗操作、关卡要素有关的帮助与提示。



游戏设置

通过主界面选项 SYSTEM 或标题画面进入 OPTION 菜单，可以调整音量、镜头旋转方向以及操作设定等。其中几项的选择将对游戏流畅度产生一定影响，玩家可根据自身需求进行选择与设置。

アクティブボイス：角色移动时偶尔会出现即时发生的角色语音，此选项关乎出现语音时游戏是否直接停滞。选择フリー时，可在出现即时语音时继续行动。

ミニマップタッチ机能：选择 ON 时触碰屏幕左上角的小地图，即可快速展开地图。

ロック状态の维持：选择击倒锁定的敌人后是否继续维持锁定状态，ON 时会自动转移锁定与角色距离最近的下一个敌人。

エネミーサイン：选择是否使敌人所在的大致方向显示在画面上。

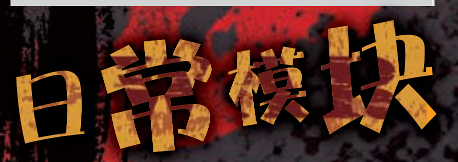
ダウン时のロック维持：选择角色被击倒后，是否继续维持锁定状态。

难易度：游戏过程中，玩家可以随时更改游

戏难度。注意处于噩梦（NIGHTMARE）难度时一旦下调难度，无法再回到噩梦难度。

操作设定：设置操作按键，有一定的限制，可根据玩家个人习惯改变一些键位设置。





日常模块

日常模块也分为“自由时间”与“主线推进”两大块。其中处于自由时间时，玩家可以随意在城市各处探索异界、完成任务并触发主要角色的缘分事件。而在主线推进中，只可以在有限的移动区域内行动，且不存在缘分事件。



❶小地图，按 SELECT 键可展开地图。
❷当前日期。
❸缘分碎片的数量（仅限自由时间部分）。
❹当前操作角色。按△键可更换为搭档。按→键可更换为援助角色。
❺搭档。
❻援助角色。
❼异界搜索值。仅出现在自由迷宫存在的地点，越是接近数值越高。

角色移动

日常模块中，玩家只需按□打开大地图的导航画面，即可快速前往不同的场景与迷宫。可移动类别分为地点（スポット）、区域（エリア）以及异界三种，其中地点隶属于区域，需要进入该区域之后才能在地点间跳跃。与“《轨迹》系列”类似，本作同样可以直观地看到事件提示，通常情况下，玩家可通过导航画面或展开的大地图直接看到事件发生点。事件分为三类，红色感叹号为主线推进的目标、黄色感叹号代表角色缘分事件、绿色感叹号是与任务有关的提示。隐藏任务一经触发，后续提示也会出现在地图上。



图标	说明
	主线目标
	角色缘分事件
	任务相关提示



主角特殊属性

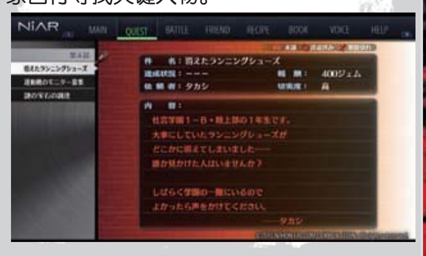
本作的主角时坂洸拥有三项特殊属性，分别为智、勇、仁。这是关乎通关后是否触发游戏真结局的重要属性。终盘需三项总值达到8，才可以进入游戏后日谭，完成真结局。二周目只可继承智值与勇值，无法继承仁值。若想仁值积满，需要完成包括隐藏在内的几乎所有任务，玩家在攻略白金时请千万注意这点。

名称	提升方法
智	阅读书籍、选取正确的选项
勇	攻略迷宫，评价越高提升得越快
仁	完成各个任务

自由时间

任务

在自由时间里，遇到麻烦的同学或居民会在 NiAR 上投稿求助，这就形成了本作的任务系统。打开 NiAR 的 QUEST 项目即可确认对应任务的详细内容，之后前往指定角色处对话开始任务。完成任务会获得相应的报酬，解锁特定的人物资料，还能提升主角的仁值。游戏中还包含数个隐藏任务，需要玩家自行寻找关键人物。



异界搜索

推进主线至开启新功能“异界搜索”后，就能在自由时间攻略那些分布在城市不同地点的“自由迷宫”了。值得注意的是，寻找迷宫时不能只进入对应区域，需要找到迷宫所在的具体地点才能激活这个系统。进入对应地点后，画面左上角会出现“接近值”，玩家需移动角色接近异界之门，直到数值达 100 后按 L 键激活，才可以进入自由迷宫。攻略自由迷宫后可获得 1 个新的缘分碎片。另外，只要是已经攻略完毕的迷宫，都可以在导航画面反复挑战。

缘分事件

缘分碎片（缘のカケラ）只会出现在自由时间里，消耗缘分碎片可以触发主要角色的缘分事件，进一步了解这些可靠的同伴。本作共有 11 名可攻略角色，一周目建议集中



回收 5 人左右的缘分事件，二周目会提供更多的碎片让玩家完美剩余的角色。缘分碎片在自由时间开始时自动获取，之后每完成一个新的自由迷宫就能得到 1 个新碎片，有时候随着剧情推进，也会获得新的碎片。

另外，在剧情后期会出现“重要缘分事件”，若此前积累了足够的好感度，完成事件后会获得一张来自角色的留言卡，在最终章可触发特殊事件，并解锁对应角色的缘分奖杯。

灵魂等级

灵魂等级实际上就是《轨迹》中的好感度系统，通过触发缘分事件、踏破迷宫、使用特殊道具与推进剧情都能提升好感度，好感度积累到一定数值时会提升灵魂等级，灵魂等级最高为 5。而升级的同时还会解锁对战斗有益的灵魂技能。

设施

游戏中的设施主要有商店、游戏厅与占卜店三种。商店遍布整个城市的每个角落，功能各不相同，能购买料理食材、书籍、防具与饰品、打开镶孔，也能合成或交换更强的元素、装备等。本作的收集要素相比《轨迹》要简单许多，书籍与料理都可以通过商店直接备齐。而游戏厅坐落在蓬莱町区域，含 3 种小游戏，详情将在下文详述。七星モ－ル 2F 的占卜店可以占卜时坂洸与任一参战角色的缘分，每天只可占卜一次，已经占卜过的同伴不可再选，可用于提升角色的灵魂点数。

游戏货币

本作舞台毕竟是个日本都市，通用货币自然为日元。而获取日元的方式主要有 2 种，一是主线剧情打工后直接获得；二是通过特定商店的“换金”系统把任务或杀敌后获得的宝石（ジェム）以 1:10 的比率换为日元。除日元与宝石外，本作还有专门用于游戏厅的游戏币（メダル），使用日元以 10:1 的比率交换。基本交换方向为“宝石→日元→游戏币”，不可反向交换。游戏币可在游戏厅换取饰品等珍贵道具。

スケ-トボ-ド

滑板小游戏，位于杜宫纪念公园内，展开地图就能看到一个专门通往**スケ－トボ－ド**的出口。玩家需操作洸进行滑板游戏，每条跑道难度不同，设有限定时间与回收目标。右上角分别是旗子与特技的已回收数 / 目标回收数。必须在限定时间内完成指定数量的旗子和特技才能获得过关奖励。需要注意的是，通过**コ－ス**A・上级可获得1个主核心。



按键	效果
左摇杆	调整方向
○	加速
□	减速
×	跳跃，在红圈上使用为特技

游戏厅オアシス

在蓬莱町区域的游戏厅（**ゲ－ムセンタ－**）**オアシス**内以10:1的比率将日元换为游戏币，即可游玩厅内各小游戏，还可以用游戏币直接换取强力的饰品。

GATE OF AVALON：实际上就是《闪轨》曾出现的小游戏BLADE加强版，1VS1的对战型卡牌游戏，只要击败对手累积足够的经验就能升级并解锁新的对手。随着主线剧情的推进，可挑战对手也会越来越多。由于含有3个人物资料与1个主核心，这个小游戏是每个白金玩家都必须挑战的。游戏规则十分简单，敌我双方每回合出一张牌，最终由点数高的一方获胜。值得注意的是，除1号牌外的特殊效果牌都不能留在最后出。

这个小游戏有一个特点，敌我双方抽出手牌后会自动按顺序排好。我方从左到右



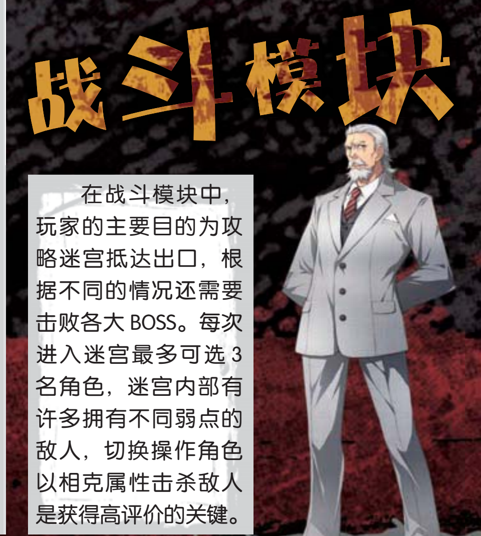
特殊牌	效果
BOLT	使对手的最后一张牌无效
BLAST	盲选并丢弃对手的一张手牌
MIRRO	把桌面上敌我双方的已出卡牌调转
FORCE	让自己的点数倍增
1	点数+1/恢复被BOLT无效化的最后一张牌

依次为1～7号牌、BOLT、BLAST、MIRRO、FORCE的顺序，敌方则相反。使用大数字牌拉开一定点数距离，可以有效推测对方手牌的大致分布，对本局的胜负也就有一定的心理准备了。当然，运气始终是这个游戏的重要因素。挑战LV4、LV7与LV10时会得到新的人物资料，挑战LV10对手时如获二连胜，能得到1个主核心。

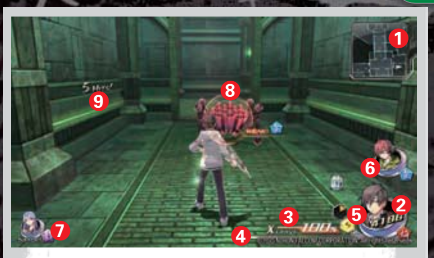
みつしぃパニック with まじかるアリサ：典型的打地鼠游戏，击中暗色的坏咪西会加分，反之若击中浅色的乖咪西将扣分。限定时间内积累高分数能得到更多的游戏币奖励。是前期所有小游戏中最能够保证胜率的一款。

爆钓游戏 with 魔界皇子リィン：玩法与《闪轨》的钓鱼游戏基本相同，出现“！”后按○，之后按照画面左方提示依次按键，在猎物挣脱前制服即为成功。钓上高等级的鱼能够获得更多的游戏币，每次钓起低等级的鱼都会提升高等级鱼的出现几率，直到钓上最高级的猎物，之后所有几率都会重置。虽然能够获得较高的报酬，但需要一定的游戏币基础才可进行挑战，否则会在钓起最高级猎物前耗尽游戏币。初心者、中级者、上级者的最高报酬分别是300、3000以及30000币。

战斗模块



在战斗模块中，玩家的主要目的为攻略迷宫抵达出口，根据不同的情况还需要击败各大BOSS。每次进入迷宫最多可选3名角色，迷宫内部有许多拥有不同弱点的敌人，切换操作角色以相克属性击杀敌人是获得高评价的关键。



❶小地图，按 SELECT 键可展开地图。
❷当前操作角色及其 HP 与属性。
❸驱动槽，蓄满可发动交叉驱动，也称 X 槽。
❹技能槽，每次发动技能都会消耗，之后自动回复。
❺冲击点数，蓄满可发动交叉冲击，后期可增加上限至 2 点。
❻搭档及其 HP 与属性。
❼援助角色及其 HP 与属性。
❽被锁定敌人及其弱点属性。
❾连击数及连击有效时间。

攻略要点

战前准备

在说明战斗系统前，首先了解一下攻略迷宫的几个要点。进入任一迷宫前都会出现任务画面，玩家可以在这里查看攻略所需信息并进行战备调整。画面左侧提示“有效属性”，直接告诉玩家迷宫内的敌人弱点属性分布，配合这些提示在画面右侧安排拥有相克属性的参战角色登场即可。

按键	效果
○	出击
△	查看本迷宫登场的敌人列表
□	进入装备画面
方向键→	更换参战角色
SELECT	查看迷宫最高评价



迷宫构造

本作的迷宫构造不算复杂，大多是一条路通到底，分岔路一般藏有宝箱或直接放个必要的开关，寻找开关→打开后续道路是基本的攻略思路。随着剧情推进，迷宫内还会出现不同种类的机关以提升迷宫的攻略难度，比如熔浆、冰面、镰刀、会消失的平台等。本作一个奇怪的设定是无法重复挑战 BOSS，当玩家再次抵达迷宫最深处时，会发现一个摇奖机，攻击后开始转动，再次攻击则停下。根据停止时显示的星星数量，会掉落不同程度的珍稀物品。

另外，在迷宫的固定关键位置会出现名为“S 怪异”的强敌，击败它们后会出现一个橙色的“奖励核心”，把核心击破可获得珍稀素材，大多数升级镶孔的素材都需要在这些 S 怪异身上获取。

属性关系与弱点攻击

焰＞風＞鋼＞霊＞焰　影⇔影



沿袭自新《伊苏》的属性相克系统，总共有 5 种属性。其中焰、风、钢、灵之间有明显的相克关系，影属性则自成一派，对另 4 属性都有伤害加成的效果，同时影属性的弱点就是影，因此影属性可以说是本作的万能属性。以相克属性进行击杀将获得弱点击杀奖励，对迷宫评价产生影响。角色属性方面，一周目中后期每个角色都可以通过更换主核心改变自身属性。二周目更是从一开始就能更换，但只能在迷宫外或迷宫内的特殊存档点处更换，战斗过程中不可操作。活用属性相克，即可在战斗开始前就让战况处于优势。

角色	主属性	可更换属性
洸	焰	所有属性
明日香	灵	影
空	风	钢
佑骑	钢	灵
志绪	焰	风
美月	影	焰
璃音	风	灵
？？？	钢	焰

击杀奖励

若击杀敌人时满足特定的条件，还将获得特别的击杀奖励。这也关乎到本作的奖杯，下面简要解释一下击杀奖励的获得方法。

击杀奖励	发生条件	奖励内容
ELEMENGT KILL	以相克属性击杀敌人（弱点攻击），对迷宫评价产生影响	宝石出现量 +10% 珍稀道具出现几率 +10% ※ 复数达成时可重复叠加效果
FATAL KILL	敌人残余血量大于 50% 时给予致命一击	
CHAIN KILL	几乎在同时击杀复数敌人，从第二个敌人开始计算	
AERIAL KILL	用空中攻击、空中刚击或飞翔技能给予敌人致命一击	

异常状态

在迷宫中遭遇特殊攻击或触碰特殊机关都有可能给角色套上异常状态，要想解除异常状态，可以使用道具、等待持续时间过去或发动交叉驱动直接解除。另外，己方攻击也能够对敌人造成异常状态，镶嵌状态类元素可增加几率。

图标	名称	状态
	毒	持续承受小伤害，持续时间长
	炎伤	持续承受中伤害，持续时间短
	冻结	完全无法行动（转动左摇杆能加快回复速度），持续时间短
	过重	移动速度变慢、跳跃能力减半，持续时间中
	麻痹	无法使用普通攻击与技能，持续时间短
	黑暗	角色攻击有 50% 的几率出现 MISS，敌人攻击有 50% 的几率出现暴击，持续时间中

战斗技能

在没有任何饰品或元素的效果加持下，本作攻击敌人时的硬直是以较低几率出现的，相反敌人攻击己方角色时，若角色并未处于技能施展过程中，必然会产生硬直。因此游戏早期的近战攻击就显得比较危险，尤其是遭遇大群敌人围攻时，很容易陷入动弹不得的危险之中。建议玩家早期多利用射击技能与敌周旋以确保安全，后期得到更多与硬直有关的优秀饰品与元素后再放开手脚。若不幸被大量敌人包围，可以解除锁定并用飞翔技能强行离开不理想的位置。



三大技能

除了普通攻击，每个角色都拥有三种独特的战技，战技会消耗一定量的技能槽，能量耗尽时无法继续施展，需等待技能槽自动回复。战技可以在存档点或各大与异界有关的商店进行升级，需消耗指定的素材。升级成功即可提升技能伤害并减少耗费的能量。在レンガ小路・アンティ－ク［スクルト］还可以直接以金钱购买珍稀素材，随着剧情推进，可购买的种类也越来越多，减少刷的必要性。

射击技能：在地面短按□键发动远距离攻击，伤害基于魔法攻击力。

刚击技能：长按□键发动强力攻击，伤害基于攻击力，能破坏柱子与老旧墙壁等场景障碍物。无论在地面还是空中都可以发动。

飞翔技能：在空中短按□键发动突进攻击，伤害基于攻击力与魔法攻击力的平均值，同时也是一种特殊的长距离移动手段。

交叉驱动

角色头像下方的橙黄色 X-DRIVE 槽蓄满时，即可按↓键发动交叉驱动（Xドライブ）。发动后 X 槽缓缓减少，驱动效果会持续至 X 槽耗尽为止。交叉驱动的基本效果为无限使用战技、无视敌人属性施展弱点攻击、当前操作角色与搭档的 HP 徐徐回复。此外还有异常状态无效化、连击不中断、加快移动速度、加强防御与不会被击倒等额外效果。而根据操作角色与搭档的属性、以及灵魂等级的不同，还会获得更强力的奖励效果。面对强敌时使用交叉驱动可持续输出巨额的伤害。攻击敌人与破坏场景物品（主要有箱子与金色晶石）都能增加 X 槽。

交叉冲击

当 X 槽上方的冲击点数（六角型图标）蓄满并出现闪电符号，长按 L+R 就能发动交叉冲击（Xストライク）。交叉冲击与《轨迹》中的 S 战技类似，可对范围内的多个敌人造成巨大伤害。比起普通攻击，用战技、弱点攻击、达成高连击数等方法都能更有效

的积蓄冲击点数。在游戏后期会获得 2 个冲击点数的积蓄槽。另外，若搭档或援助角色的灵魂等级（好感度）提升到 LV3，即可在发动交叉冲击的中途以 L 或 R 键选择连锁角色，追加额外的伤害。灵魂等级到 LV5 时，能够输出造成更高的连锁攻击伤害。

灵魂兵装

受限于世界观设定，每个角色只能拥有一把固定武器，游戏中被称为“灵魂兵装”（ソウルデヴァイス）。尽管本作无法像其他 RPG 那样频繁更换武器，却能够对灵魂兵装进行强化与改装。

元素

把元素直接当成《轨迹》中的“回路”是最容易理解的，每个元素带有不同的特性能力，除了可以增加属性，也有给敌人造成异常状态等特殊效果。普通的元素可以在商店购买，更高级的元素需要通过完成特殊条件、任务或交换才可获得。

镶孔强化

每一把灵魂兵装都带有多个镶孔，根据角色定位的不同，镶孔的分布也有所区别。大体上分为主核心镶孔、技能镶孔、自由镶孔以及特殊能力镶孔四种。在各大与异界有关的商店与迷宫的存档点都可以直接对其进行升级改装。



主核心镶孔：如前文所述，主核心关乎角色属性，而同属性的核心也有不同的属性加成。收集更强的核心也是提升能力的关键。

技能镶孔：分别对应射击、刚击、飞翔三大技能，强化技能镶孔实际上就是强化技能。

自由镶孔：通过使用素材“开封”后可以镶嵌不同的元素，进一步进行“强化”后，可以镶嵌更高级的元素。

特殊技能镶孔：习得或强化专用的技能。三个技能分别为“连击数每过 10，攻击伤害上升一定百分比”、“迷宫内一次起死回生并回复一定百分比的血量”以及“作为搭档或援助角色时，可在操作角色濒死时回复其一定百分比的血量”。

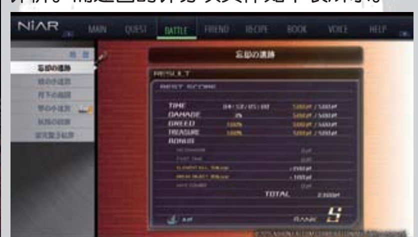
装备

除了灵魂兵装，玩家还可以通过调整装备强化角色。可装备格子分别是服装、鞋子以及两个饰品。最下方的三个格子是影响角色外观的特殊装备。多周目选取特典项目中的几个服装项，可以获得大量角色服装。



迷宫评价

每次踏破迷宫都会跳出战斗结算画面，得到迷宫评价。评价有 C ~ S 数个阶段，正常游玩不大可能拿到 A 以下的评价。简单易懂地说，只要最终获得 2000PT 就能得到 S 评价。而迷宫的评分项具体如下表所示。



项目	说明	获得 pt 数
TIME	实际过关时间 / 基准时间	最大 500pt
DAMEGE	受伤率（越低越好）	最大 500pt
GREED	敌人击破率，击破所有敌人为 100%	最大 500pt
TREASURE	宝箱回收率，回收所有宝箱为 100%	最大 500pt
NO DAMAGE	无伤过关	200pt
FAST TIME	快速过关，需在基准时间的 80% 内	200pt
ELEMENT KILL	弱点击杀 30%/50% 以上的敌人	100/200pt
BREAK OBJECT	破坏迷宫内 80%/100% 以上的箱子	100/200pt
MAX COMBO	最高连击数达 100/200	100/200pt

角色简析

时坂洸

主属性：焰
副属性：全部

泛用性很高的角色，各项数据都趋于平衡，极易上手，尤其是主角光环自带的全属性更替让他拥有应对任意敌人的能力，可以投入到每一场战斗中。速度不快，但普通攻击范围大，几乎涵盖前方 180 度的区域，可以同时命中多个敌人。射击技能只有 1HIT，耗能较大，拥有贯通效果；刚击技能范围之广，可扫向包括背后在内的敌人；飞翔技能中规中矩。由于普通攻击与刚击技能十分优秀，推荐集中提升洸的攻击力。



柊明日香

主属性：灵
副属性：影

魔法攻击高的速攻型角色，攻击范围很窄。由于自身的攻击与防御力低，尽可能规避接近战，拉开距离用射击技能放风筝是比较好的打法。明日香的攻击硬直时间短，可及时回避并拉开与敌人的距离。射击技能是她的主要技能，LV1 就有 2HIT 且升级后会增加基础 HIT 数，伤害基于魔法攻击；刚击技能不算特别实用，但也是多 HIT 攻击；飞翔技能的特点是发动过程中的斗气会对敌人产生伤害。建议集中提升魔法攻击力。

郁岛空

主属性：风
副属性：钢

攻击与速度优秀，普攻高达 5 连段，是一名特攻手。基本战斗思路是急速逼近敌人并以高伤害的普攻 + 刚击技能一套带走，可以给她镶嵌增加硬直或状态几率的元素，让敌人再无还手之力。由于魔法攻防力较低，射击技能威力也小，效率不高；刚击技能蓄力不长，威力巨大，是空的主要技能；飞翔技能是她重要的移动手段，利用飞翔技能逼近敌人后施以普攻 + 刚击组合进行制裁，是最有效率的打法。建议主升攻击力。

四宫佑骑

主属性：钢
副属性：灵

手残玩家的福音，擅长魔法攻击的自由射手，惟一一个可以在移动中进行跟踪射击的角色。与敌人拉开距离，躲避攻击的同时使用射击技能击杀敌人是最简单的打法。普攻范围还不错，遗憾攻速与防御力都不怎么样，不推荐使用此角色进行近身战斗。射击技能耗能十分低，在初期就能打出高伤害的多连射；刚击与飞翔技能都中规中矩。集中强化佑骑的魔法攻击力和射击能力，加上一定的耐心，即可轻松击败敌人。

北都美月

主属性：影
副属性：焰

擅长射击的远距离魔法型角色，是佑骑外最适合手残玩家的角色。虽然无法像佑骑般边走动边射击，但却天生拥有万能影属性以及一次无敌的护盾。普通攻击为放射轨迹的复数魔法弹，离敌人越近就能命中越多。射击技能拥有最远的攻击距离，锁定时会集中命中敌人；刚击技能是个在限定时间内完美防御一次伤害的护盾，发动时会对周围产生伤害。除了用来防御敌人的攻击，也能应对场景的各类机关，攻略复杂迷宫时十分有效。

高幡志绪

主属性：焰
副属性：风

物理攻击最优秀的战士。行动速度缓慢、硬直长，是机动性最差的角色，但却拥有极高的攻击力。普通攻击是频率缓慢却威力巨大的斩击，范围极大，吸引敌人接近后施以重击是比较合理的打法。射击技能的前摇是所有角色中最长的，之后会挥出范围型冲击波，可对复数敌人同时造成伤害；刚击技能拥有最强火力，动辄打出惊人伤害；由于攻击范围大，志绪是个可以不锁定敌人的角色，他的飞翔技能一般用于回避或拉开距离。

玖我山璃音

主属性：风
副属性：灵

机动性最强的角色，移动速度飞快，飞翔属性十分优秀，也是个以远距离攻击为主的角色。射击技能能达到惊人的高 HIT 数，镶嵌增加异常状态几率的元素可有效牵制敌人，尤其是使用冰或麻痹等状态元素时对敌人使用射击技能，有极高的几率让对方中招，有效限制敌人的攻击行为；普攻与刚击技能的破绽较大，建议多利用远距离放风筝的方式与敌人周旋；璃音最优秀的技能其实是飞翔技能，耗能低威力也高，HIT 数也十分可观。

？？？

主属性：钢
副属性：焰

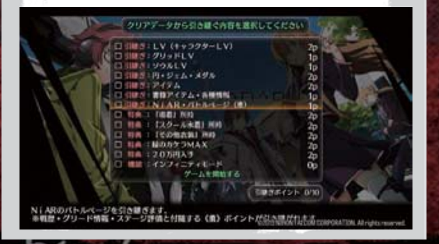
出人意料的最后一名参战角色，综合能力十分优秀，遥遥领先于其他角色。普通攻击是枪械连射，射程远且能有效累计 HIT 数，光是普攻就可以对敌人造成巨大伤害。而射击、刚击、飞翔三大技能都威力巨大，尤其刚击技能的火力仅在志绪之下。然而短板是技能释放后的硬直时间较长，容易被敌人抓到破绽，需优先考虑与敌人的位置关系再行施展。如果给这名角色搭配异常状态几率元素，甚至会出现比璃音更好的牵制效果。



白金提示

二周目要素

由于人物资料、无限模式、追加迷宫等问题，本作光进行一周目是不可能白金的。读取一周目的通关存档后会跳出可继承或开



启的项目，玩家拥有 10pt 去进行取舍；开启三周目时，玩家会得到 20pt，足以选择所有的项目。项目列表中带◆符号的为二周目的推荐选择项。

继承项目	说明	pt
◆キャラクタ –Lv	继承角色等级	2
◆グリッド Lv	继承镶孔、特殊技能等级	1
◆ソウル Lv	继承灵魂等级	1
元・ジエム・メダル	继承所持有的金钱、宝石、游戏币	2
◆アイテム	继承所有道具（重要事件道具除外）	2
◆书籍アイテム・各种情报	继承人物资料、书籍与料理等情报	1
◆ NiAR・バトルペ–ジ（勇）	继承战历、敌人情报等战斗资料	1
特典项目	**说明**	**pt**
「汤着」	得到温泉服装	2
「スク–ル水着」	得到学校泳衣	2
「その他衣装」	得到剧情中出现的其他服装	2
缘のカケラ MAX	自由时间开始时直接得到所有缘分碎片	2
◆ 20 万元	得到 20 万日元（方便解锁 50 万奖杯）	2
机能项目	**说明**	**pt**
◆インフィニティモ–ド	无限模式，所有敌人等级 +50	0

无限模式

无限模式（インフィニティモ–ド）是二周目才会出现的机能，勾选这个模式的选项后，游戏中所有敌人都会直接提升 50 级。一周目正常通关时角色等级理应在 45 级左右，二周目选择无限模式可以让游戏难度维持在一定平衡。若在二周目开始时选择“噩梦（NIGTHMARE）难度”加上“无限模式”，即可在通关时直接解锁两个难度奖杯，并且因为二周目可继承一周目后期的强力装备与元素等要素，就算是噩梦 + 无限双管齐下也不会追加多少难度。

追加自由迷宫

二周目新增的自由迷宫也是白金的必须要素，某几个章节的自由时间里会增加一个可挑战的自由迷宫，玩家也可以在这些迷宫中获得用于强化镶孔与技能的最强素材。而每攻略一个自由迷宫，都会追加一个缘分碎片，方便玩家攻略一周目未能触发的角色缘分事件。有了这些追加的缘分碎片，玩家可在二周目攻略 7 名左右的角色。而在追加的新迷宫中，还能获得性能最强的饰品与珍贵素材。

游戏建议

◆建议玩家可以尝试快速两下触屏重置镜头的方法解决视角问题，着实有奇效。

◆为了更好的体验游戏剧情，一周目可以无视所有要素自由游戏，在二周目直接开启噩梦难度＋无限模式并注意回收要素，即可顺利白金。

◆迷宫场景大多为比较狭窄的走道，一旦遇到复数敌人，近战型角色就难以施展拳脚。对打击快感要求不高的玩家除了在面对带护盾敌人时需施以刚击，其他时候都能以远距离风筝打法推进。

◆二周目迷宫评价与宝箱开启数会被重置，包括自由迷宫在内，所有迷宫都需要重新踏破。



剧情攻略

※ 下文将以黑底白字的形式穿插故事概括，涉及剧透，请读者自行斟酌是否阅读剧情部分。

※ 本攻略基于游戏二周目噩梦难度，收录开启无限模式飙升 50 级后的 BOSS 数据，除 BOSS 血量及伤害大幅上升外，其他要点与普通模式完全相同，打法通用。

※ 标有“追加迷宫”的自由迷宫为多周目追加的新迷宫。

第1话 异界化

主线推进

◆走到迷宫最尽头。

主角时坂洸在打工结束后，跟随被不良少年纠缠的同学柊明日香并被卷入一个闻所未闻的奇妙异界。在最深处，洸目睹明日香与一群奇形怪状的敌人战斗，之后顺利返回现实世界。在明日香奇妙的术法与晚安声中，洸陷入了沉睡。

4月17日

在青梅竹马仓敷栞的呼唤中，洸从梦境中醒来，又是全新的一天。今天的他总隐隐觉得新转学来的班级委员长明日香哪里不对劲。放学后还遭到明日香突兀的试探，一头雾水的洸放弃深思，前往今天的打工地点。

自由时间

◆前往本校舍 1F 门前发生剧情。

◆开放地图导航，按□键可快速选择目的地。可以自由前往已开放的各个地点。

◆可以在驿前广场买彩票，每章买一次，可以在下一章兑换奖金。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	アユミ①、ハルヒコ①、ノドカ①、フウカ①（保健室）、ケイコ先生①（保健室）
杜宫学园・本校舍 2F	ヘキル①、ハヤト①、ユウジ①、チヅル①
杜宫学园・本校舍 3F	マサタカ①、エリカ①、シオカワ教头①
杜宫学园・本校舍・屋上	タナベ①
杜宫学园・第二校舍 1F	マトウ①
杜宫学园・第二校舍 2F	ミノル①
杜宫学园・图书室	シズネ①
杜宫学园・クラブハウス	タカシ①、アヤト①、カレン①、コウサク①、サキ①
驿前广场	ヒトミ①、マリエ①
レンガ小路・カフェ［壹七珈啡店］	ノブオ①、ヤマオカ老人①

获取地点	书籍
杜宫学园・图书室	杜宫の风土と历史
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 1 号

主线推进

◆前往レンガ小路・アンティ－ク［ルクルト］。

◆选择“アルバイトを始める”。

黄昏时分，准备下班的洸发现栞惊慌跑过，察觉不妙的他连忙追上去，竟与栞一同消失在奇妙的门内。再次进入神奇的异界，洸终于想起了被封印的记忆。明日香随后赶来并要求洸先行离去。然而对自己的无能为力感到愤恨的洸在神秘少女的引导下，觉醒了只有资格者才能获得的异界武器"灵魂兵装"，毅然奔赴迷宫的深处。

异界攻略

迷宫图示	说明
	宝箱位置
→	进入下一区域
始	起始位置
终	迷宫终点

忘却の遗迹

弱点属性： 焰（14）、灵（14）、钢（1）

宝箱： 3个



攻略要点

用于介绍迷宫攻略法的教学迷宫，构造十分简单。穿越迷宫后抵达最深处，迎战游戏的第一个 BOSS。

BOSS战

メネスオ－ガ		
LV	弱点	HP
53	无	30841

无论处于什么难度， BOSS 的攻击方式都不会改变。这只 BOSS 的预备动作很明显，可以轻松判断它接下来的招式。比较需要注意的是当它忽然趴伏在地面，之后会快速向角色突进，需及时向两侧回避。推荐操作明日香与它拉开一定距离，方便回避攻击的同时使用射击技能消耗血量。BOSS 在血量清零后仍会继续行动，这时更换明日香并长按 L+R 使出交叉冲击方可结束战斗。

第2话 怪异

4月27日

一大早，洸就被表姐九重永远叫到神社，结果竟是被骗去当学妹郁岛空的陪练。练习中，洸察觉到学妹的攻势有些力不从心，恐怕出现了什么问题。

主线推进

◆选择"忘れられない、旅になる"→智上升。

◆离开教室发生剧情。



◆前往杜宫学园・クラブハウス的武道场发生剧情。结束后开启任务系统。

◆打开 NiAR 界面查看当前任务列表。



◆离开杜宫学园。

洸对十日前的异界经历十分在意，明日香却闭口不提任何内情，不甘心的他在放学后打算追问，却在教室门口遇见空的学姐。敏锐的洸察觉到学姐的情绪有异。果不其然，之后他亲眼目睹学姐大声斥责空的一幕。

◆完成必要任务。

任务名	[必要] 眠气覚ましを顶戴
委托人	ミズハラ
地点	驿前广场・さくらドラッグ
任务内容	◆前往驿前广场・さくらドラッグ与ミズハラ对话，开启换金系统。 ◆对话并进行换金。 ◆前往驿前广场・スタ－カメラ与アカネ对话。 ◆前往杜宫商店街・锻冶金物 [俱々乐屋] 与マユ对话。 ◆前往レンガ小路・アンティ－ク [ルクルト] 与ユキノ对话，开启料理系统。

◆完成必要任务后开启料理系统，可通过 NiAR 界面进入 RECIPE 项目制作料理。料理食材可以在各大商店购买，攻略异界迷宫时也会收集到特殊的食材。

自由时间

◆本章开始提供“缘分碎片”，需寻找地图上拥有黄色感叹号的角色触发缘分事件。某些人物资料也需要完成对应的缘分事件才可获得。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 3F	ムネノリ①
杜宫学园・第二校舍 1F	サキ②（在购买部与トワ对话）
杜宫学园・クラブハウス	サブロ－①
支线任务：大切なお财布	ノドカ②
缘分事件：アスカ	ヤマオカ老人②

获取地点	书籍
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 2 号
驿前广场・スタ－カメラ	今からのサイフォン入门

获取地点	料理
レンガ小路・カフエ［壹七珈啡店］	壹七レシピ・珈啡
杜宫商店街・荞麦处［玄］	秘传レシピ・あんみつ

◆获得书籍与料理后须进入后台的 ITEM 项目进行阅读，才能提升智值并收录到 NiAR 中。

◆支线任务：

任务名	大切なお财布
委托人	ノドカ
地点	杜宫学园・本校舍 1F
任务内容	◆前往杜宫学园・本校舍 1F 与ノドカ对话，选择“手传ってあげる”。 ◆前往杜宫学园・本校舍・屋上，左侧找到钱包。

主线推进

◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ与ヤナギ对话。选择“アルバイトを始める”。
◆前往杜宫商店街的小巷发生剧情。选择“アパ－ト前に近付く”。

在运动用品店打工时，空恰巧来访，并说出自己与学姐间出现的问题。近日，一向温和的学姐忽然性情大变，这让空感到迷茫与无助。结束工作后，洸来到空的公寓外，发现她与学姐发生争执，在学姐的怒吼中，忽然出现的异界之门把空整个吞噬。

异界攻略

琥の小迷宫

弱点属性：灵（15）、焰（15）、风（9）
宝箱：4 个



攻略要点

敌人的攻击带毒与麻痹属性，可以事先准备抗性饰品。比较麻烦的敌人是骷髅怪スケルトン，受攻击后会狂暴化，速度和攻击力同时变高且不吃硬直。虽然它的魔防很高，但打出狂暴化后最好还是拉开距离以射击技能周旋。到场景 2F 断桥处提示空中按□键使用飞翔技能突破，如不幸掉下 1F 还得重新爬上来。

BOSS战

ドレッドゴ－レム		
LV	弱点	HP
54	风	26680

剧情上只能以洸和明日香硬上。BOSS 的攻击速度极慢，范围也小，只要注意观察预备动作就能及时回避。比较麻烦的攻击是向前方直射的镭射光线，看到它腹部的红色核心发光时切记回避。二周目可以给洸换上风属性增加攻击效率。

4月28日

明日香认为学姐与昨天的异界有关，于是与洸一起展开调查。然而学姐顾左右而言他，并不愿意说出实情。放学后空手道部部长与空匆忙找到了二人，称学姐忽然上交退部申请并就此不见踪影。明日香认为她的负面情感很可能使她被异界吞没，赶紧把学姐找出来吧！

主线推进

◆前往杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］，与マユ对话，开启灵魂兵装强化系统，开启传送至已攻略异界的功能。
◆在杜宫商店街拐角处与マイ对话。
◆前往驿前广场与巡警对话。
◆驿前广场・スタ－カメラ与アカネ对话。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	ケイコ先生②（保健室）
杜宫商店街	タカシ②、マイ②
杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］	マユ②
杜宫学园・クラブハウス	ミノル②（食堂）
レンガ小路・カフエ［壹七珈琲店］	ヘキル②

◆前往レンガ小路与路边的画家タマキ对话。
◆选择“「驿前广场」→「商店街」→「レンガ小路」”→智上升。

◆前往杜宫纪念公园，在北侧的椅子发现学姐。

学姐坦言自己对空这个真正天才产生了嫉妒与怨恨，同时也为自己的丑陋感到痛恨。她认为自己伤害了空，一切再无法挽回。激动之下，异界再次出现并吞噬学姐。空及时赶到，顺利觉醒灵魂兵装，为拯救学姐义无反顾地冲进异界之中。

异界攻略

※ 月下の庭园

弱点属性：风（15）、灵（20）、焰（16）、钢（6）
宝箱：6个





攻略要点

特殊的水道场景，逆流时会被冲往下方。弱风属性的石怪**スタイナ－**会在燃烧后横冲直撞，给空装备上带异常状态的饰品或元素进行牵制为佳。在大场景遭遇多数敌人时可发动交叉驱动，然后以明日香的射击技能在远距离周旋，以防受到过多伤害影响评价。

BOSS战

グレアファントム		
LV	弱点	HP
56	无（核心弱点为风）	64964

BOSS 在血量被削减一定程度后会倒地并露出核心，核心弱点为风。攻击模式比较单一，最有威胁的是发出一个缓慢延伸向全图的能量圈，注意距离即可二段跳回避。另外偶尔会潜入地下快速冲到角色下方，需及时拉开距离。理想的打法是以射击技能削减血量，在敌人倒地后由空进行普攻 5 段 + 刚击的强力突击。

被空真诚的话语所打动，学姐总算解开了心结，事情告一段落。明日香正式接纳洸与空成为她的协助者，为保护这个城市而一起努力。

第3话 神样のいうとおり

5月7日

近日来，杜宫学园的学生都在谈论一款名为《神如是说》的占卜 APP，据说这个软件有着惊人的准确率。洸的好友辽太也是这款软件的忠实用户之一。然而当他谈起梦寐以求的 SPiKA 演唱会时，软件却跳出他会出车祸的不幸预示，对此，大咧咧的辽太并不放在心上。放学后，明日香正式要求洸等人协助她进行异界搜查。

主线推进

◆离开学校时发生剧情。

◆完成必要任务。

任务名	[必要] 异界サ – チの协力要请
委托人	アスカ
地点	–
任务内容	◆前往驿前广场，自动开启异界搜索系统。 ◆到スタ – カメラ北侧打开异界之门。 ◆攻略自由迷宫翠の小迷宫。

※ 翠の小迷宫

弱点属性：焰（16）、灵（21）、风（5）
宝箱：4 个



攻略要点

2F 的空中平台需使用飞翔技能飞越，掉下去得重跑一次。空中高台上有 2 只エボニ – オ – ク，可以卡位先用射击技能击杀后再飞过去。最深处是一只オ – ク G，不过就是巨大版的エボニ – オ – ク罢了，并没有什么难度。最后击打迷宫深处的摇奖机后返回现实世界。

自由时间

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・图书室	シズネ②
杜宫学园・クラブハウス	アユミ②
杜宫商店街・荞麦处 [玄]	ソウスケ②
杜宫商店街・锻冶金物 [俱々乐屋]	ジヘイ②
驿前广场	サブロ – ②
缘分事件：ソラ	ソラ②
缘分事件：ゴロウ	ゴロウ②
缘分事件：ジュン	リョウタ②
缘分事件：トワ	トワ②

获取地点	料理
杜宫学园・购买部	学食レシピ・うどん
蓬莱町・カフェバ –[N]	N のレシピ・ミルク
驿前广场・オリオン书房	料理探求・豆腐田乐

◆支线任务：

任务名	延滞图书の返却愿い
委托人	コマチ
地点	杜宫学园・图书室
任务内容	◆前往杜宫学园・图书室与前台コマチ对话，选择“手传ってあげる”。 ◆杜宫学园・本校舍 3F，エリカ处回收书籍。 ◆驿前广场，サブロ – 处回收书籍。 ◆杜宫商店街・荞麦处 [玄]，タナベ处回收书籍。 ◆前往杜宫学园・图书室与前台コマチ对话。

任务名	豆腐屋の魂
委托人	タカヒロ
地点	杜宫商店街
任务内容	◆前往杜宫商店街与タカヒロ对话，选择“早速探してみる”。 ◆前往异界迷宫琥の小迷宫，调查最深处的光点处拾取ラッパ。 ◆前往杜宫商店街与タカヒロ对话。

任务名	[隐藏] カナのなぜなにクイズ
委托人	タケ爷
地点	驿前广场
任务内容	◆前往驿前广场下层，在巴士站旁与タケ爷或カナ对话，选择“代わりに质问に答える”。 ◆依次选择“人と人を系ぐ仕组み”、“SNS アプリの一种”、“みんなで使える邮便箱”→智上升。

◆前往蓬莱町・ゲ – ムセンタ –[オアシス]，攻略追加自由迷宫。

※[追加迷宫] 第七灵子结界（TO 美编：[追加迷宫] 做个小图标，贴在迷宫名前面）

※[追加迷宫] 第七灵子结界

弱点属性：钢（29）、风（19）、影（10）
宝箱：4 个



攻略要点

追加迷宫的难度大升，敌人密度高且更为强力。妖精コルディ的远程攻击带追踪效果，吃了冰冻属性会十分被动。黄金强敌 E=エルドラド的攻击自带追踪效果，需时刻注意贯穿属性的光炮与从天而降的结晶，技能在发动前都会出现区域提示。

◆角色缘分事件：永远、吾郎、空、璃音、纯。注意永远与吾郎的缘分事件需完成端末室的对话后才能各自触发，而纯的缘分事件会得到辽太的第 2 个人物资料。

主线推进

◆前往蓬莱町・カフェバ－[N]，与ハマさん对话，选择“アルバイトを始める”。

洸打工到深夜，却被教师吾郎抓了个正着，还好老师睁一眼闭一眼地放过了他。SPiKA 的演唱会结束后，辽太兴高采烈地给洸打来电话，却在回家的路上发生车祸。这不就跟《神如是说》中所示的一样了吗?

5月8日

主线推进

◆选择“开发者について”→智上升。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 3F	マサタカ②



◆前往本校舍 2F 与ヘキル对话，开启杜学ジャ－ナル。

◆前往第二校舍 1F 与アユミ对话。

◆前往クラブハウス的食堂与辽太等人对话。

◆前往本校舍 3F 的生徒会室。

照理说，区区一个 APP 不可能拥有这种预言的力量，这份不寻常或许又跟异界有所关联。意识到这点的洸等人开始着手调查与软件有关的信息。有传闻称这款 APP 的开发者正是本校的学生，明日香求助于学生会长北都美月。最终，美月以给问题学生送通知的方式，巧妙地把 APP 开发者的家庭地址告诉了洸等人。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	マリエ②
杜宫学园・クラブハウス	ノブオ②（食堂，多次对话直到提示更新为止）

获取地点	书籍
杜宫学园・图书室	实录东京震灾、3 年 F 组・金鯱先生、季刊・ミリタリ－マニア、世界のグロ－バル企业（※ 后三本需完成前置支线任务“延滞图书の返却愿い”才可阅读）

◆前往杜宫纪念公园，来到高级公寓前，选择“マンションを访ねる”。

洸等人见到了杜宫学园一年级生四宫佑骑。他是一名出色的骇客，《神如是说》正是他运用电脑技术所制的一款可综合各方情报并自动生成答案的 APP。听说众人的来意后，佑骑坚称一切不幸只是巧合。这时佑骑的姐姐来访，众人被赶出公寓。得知这款大热 APP 是弟弟亲手所写的她也顺手下载了这个软件。

5月9日

主线推进

◆选择“レンガ小路”→智上升。

◆前往レンガ小路・ギャラリ－[クレイドル]，选择“中に入る”。

一大早洸就接到佑骑的来电，得知姐姐竟然失踪了！众人在公园汇合后出发寻找失踪者。果不其然，他们在姐姐工作的地方发现装有《神如是说》APP 的手机，异界也随之出现。在佑骑惊疑不定的目光中，三人消失了身影。

异界攻略

※ 妖精の回廊

弱点属性： 灵（15）、焰（13）、风（12）、影（1）

宝箱： 4 个



攻略要点

独眼怪アスコモイド会发出扫射的激光。滚球怪メルトスタイナ－攻击频率不高，但燃烧后会朝己方横冲直撞，尽可能用灵属性的明日香优先以射击技能击破为佳。强敌シャドウゴ－レム的弱点是影属性，所幸敌人攻击速度很慢，扎扎实实地击败它吧。

BOSS战

ヘイズフェアリ－		
LV	弱点	HP
58	钢	29547

攻击带毒属性，掉进周围的水道也会受伤并中毒，最好先做抗毒的措施。BOSS会在战斗中不停召唤小怪，拉开距离注意躲避并直接锁定BOSS集中攻击吧。推荐打法是在BOSS施展突进后立刻以飞翔技能逼近并追加普攻＋刚击伤害，平时拉开距离以射击技能周旋即可。

尽管击败了异界之主，佑骑姐姐却失去了自我。原来刚刚只是一个次级异界，真正的元凶躲在幕后吸取了姐姐的精神。如果不尽快找出真凶，姐姐将永远地变为一具躯壳。佑骑得知自己的APP正是引起此事的契机，决定与众人一起找出真凶所在，最终在九重永远的帮助下，终于锁定了APP寄宿的新服务器。

主线推进

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・クラブハウス	ハヤト②
九重神社	ムネノリ②
驿前广场・オリオン书房	シオリ②（与ケンイチ对话）

获取地点	书籍
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第3号

◆前往七星モ－ル。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
七星モ－ル・1F	テツオ①

◆前往2F，进入サ－バ－ル－ム。

佑骑带领大家来到服务器所在的七星商场，一心拯救姐姐的强烈愿望使他觉醒了灵魂兵装。在洸的鼓励下，他决定一同踏入异界。

异界攻略

※ 第贰灵子结界

弱点属性： 焰（24）、钢（15）、灵（15）、风（8）

宝箱： 8个





攻略要点

剧情上锁定了洸与佑骑两个角色，剩下一人选明日香为佳。得到佑骑后，战斗难度

骤然下降，只要有耐心，完全可以利用佑骑的射击技能推完整个游戏。在这个迷宫中第一次出现场景机关，碰到会陷入麻痹状态，可以二段跳 + 回避突破。



アストラルウィドウ		
LV	弱点	HP
60	无	90141

激活周围的柱子后，BOSS 也会变强。如果能控制点亮的柱子在 3 个以下，BOSS 的攻击模式会十分单一。而激活柱子多达 6 个时，BOSS 甚至会发射镭射大炮，最好避免这种情况发生。柱子的弱点属性为钢，操作佑骑边躲避攻击，边跟随 BOSS 打掉每个亮起的柱子，并攻击前往下一根柱子的 BOSS，即可轻松地完成战斗。

第 4 话 BLAZE-焰の追忆-

5月21日

在深夜的驿前广场，纯被几名不良青年威胁交出所有钱财，幸得学长高幡志绪出手相助。这位志绪学长显然与这些不良青年互相认识，他们隶属于名为 BLAZE 的组织，现在的组织老大彰宏似乎对志绪颇有执念。

自由时间

◆离开学校时发生剧情。

↓

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 2F	ユウジ②
杜宫学园・本校舍・屋上	エリカ②
杜宫学园・クラブハウス	タナベ②（食堂 / 需对话 2 次）
レンガ小路・ギャラリ –[クレイドル]	アオイ②
七星モ – ル・1F	テツオ②
支线任务：消えたランニングシュ – ズ	タカシ③

获取地点	书籍
蓬莱町・质屋 [大黑堂]	东京百鬼夜行（以 3 种失败料理进行交换，可以后期再回收）
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ – ナル・第 3 号

获取地点	料理
レンガ小路・カフェ [壹七珈啡店]	壹七レシピ・カレ –
杜宫纪念公园 [杜のオ – プンカフェ」	杜のレシピ・パスタ
七星モ – ル・2F・アニメイト杜宫店	萌え料理・オムライス

↓

◆支线任务：

任务名	消えたランニングシュ – ズ
委托人	タカシ
地点	杜宫学园・本校舍 1F
任务内容	◆前往杜宫学园・本校舍 1F 与タカシ对话，选择“相谈に乗る”。 ◆前往异界迷宫月下の庭园最深处发生战斗。 ◆得到任务道具タカシのシュ – ズ。 ◆前往杜宫学园・本校舍 1F 与タカシ对话。

任务名	运动靴のモニタ – 募集
委托人	ヤナギ
地点	杜宫商店街・ヤナギスポ – ツ
任务内容	◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ – ツ与ヤナギ对话，选择“ソラに声をかける”。 ◆自动给空装备任务装备 I– ライトニング。 ◆前往任一异界，操作空使出飞翔技能与刚击技能各 10 次。 ◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ – ツ与ヤナギ对话。

任务名	谜の宝石の调达
委托人	コズエ
地点	七星モ – ル・1F
任务内容	◆前往七星モ – ル・1F 与コズエ对话。 ◆收集 5 种属性的结晶后再次与コズエ对话，选择“话をする”后选择“5 属性の结晶を 1 つずつ渡す”交出结晶。（※ 结晶不足的情况下可以前往蓬莱町・质屋进行交换。）

任务名	[隐藏] サキのスパルタ特训
委托人	サキ或アヤト
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往杜宫学园・クラブハウス的泳池与サキ对话，选择“引き受ける”。 ◆进行 2 次游泳小游戏，胜利会同时增加勇与仁值。（※ 光圈与标识重合时按 L/R 键。）

↓

◆七星モ – ル・2F 的占卜店开放使用，每天可以占卜一次洸与同伴的缘分，不可重复再选。

◆前往杜宫商店街，攻略自由迷宫。二周目不会在地图上提示，请重新攻略一次。

※ 追忆の遗迹

弱点属性：风（7）、钢（13）、灵（7）

宝箱：3 个



↓



◆前往九重神社，攻略追加自由迷宫。

※[追加迷宫] 星霜の灵域

弱点属性： 焰（12）、钢（18）、灵（7）、影（6）

宝箱： 5个



攻略要点

进门没多远的第一个房间会遇到一大群メイジビ－ク，一起喷射时很难躲避，最好使用钢属性的佑骑拉开距离逐个击破。优先走右边打开机关，再攻略左边即可降下中间的高台。到第二个房间时，正中高台上的机关可以使用洸二段跳后以范围较大的刚击攻击解开，这样才能进入右边的宝箱房。在阶梯相隔的大房间里，每层平台的空间都相当狭窄，可以尝试把能移动的敌人引至楼梯上方卡位击杀。强敌 E= テンペスト与之前的黄金版属同一系列，攻击带麻痹属性，留着交叉冲击和交叉驱动到这里对其秒杀吧。

◆角色缘分事件：栞、美月（完成支线任务后再次回到学校开启）、辽太、佑骑、明日香。

主线推进

◆前往レンガ小路・ブティック [ノマド]，与カオル对话，选择“アルバイトを始める”。

工作结束后，洸出手帮助了被不良青年纠缠的璃音，没想到两名青年忽然燃起了一股不可思议的斗气。正是危险之际，志绪突然出手阻止并质问这份奇怪的力量从何而来。两人并未作答，而是选择直接离去。明日香认为这个 BLAZE 的组织十分可疑，奇异的力量说不定与异界有所关联，决定着手调查。

5月22日

主线推进

◆随意选择 1 名同伴组队。

◆前往レンガ小路，在アンティ－ク [ルクルト] 与ユキノ对话。

◆在ギャラリ –[クレイドル] 与アオイ对话。

◆离开店铺，自动发生剧情。



◆前往蓬莱町，与路上的タクマ对话。

◆进入游戏厅ゲ－ムセンタ –[オアシス]，与前台ナオミ对话。

◆离开游戏厅，右拐走向小巷发生剧情。

◆继续前进，选择“ダンスクラブに向かう”。

从璃音口中得知不良青年常常出现在蓬莱町，洸等人最终锁定 BLAZE 的据点就在蓬莱町小巷的舞厅里。一名气势惊人的黑帮男子警告他们不要牵连此事。洸自然不可能就此退缩，走进 BLAZE 据点。

◆在舞厅内收集情报。

◆与从业员对话选择“相槌をうつて先を促す”→智上升。

◆与年轻男女对话选择“アキヒロの活跃を闻く”→智上升。

◆与不良青年对话选择“ハッタリをかます”→智上升。

◆自动发生剧情后开始异界攻略。

两人在收集情报的过程中被 BLAZE 的成员发现，很快被层层包围起来，所幸这次志绪再次救场，霸气地把二人直接带离舞厅。之后直接与 BLAZE 现任首领彰宏碰面，争论中彰宏吃下奇怪的药片，然后竟召唤出异界之门把志绪吞噬！

异界攻略

※ 堕龙の洞窟

弱点属性： 灵（11）、钢（8）、焰（6）、风（5）

宝箱： 4个



攻略要点

有泥沼地形的迷宫，踏入泥沼会受到伤害并陷入过重状态，行动变得极为缓慢。由于飞翔技能不好把握距离，这里最好还是以二段跳＋回避的方式在地面间跳跃。本关的宝箱很多藏在可破坏的门后，切勿遗漏。

BOSS战

ブレ－ドレックス		
LV	弱点	HP
62	风	53645

BOSS 攻击欲望很强，但范围不大，技能后硬直也久，趁此机会用风属性的空以飞翔技能急速逼近再补个刚击是很有效的打法。然而 BOSS 跳起落地时产生的冲击波也会对周围造成伤害，可以无视属性问题，操作佑骑在远距离进行移动射击。

在迷宫深处，强得惊人的志绪学长竟以凡人的力量与敌人相争。最后众人出手解决异界，明日香的术法对志绪完全无效，说明他也是一名“资格者”。无奈之下，只好向志绪和盘托出。现阶段最可疑的自然是彰宏等人吃下的药片，恐怕那是使用了异界素材调合而成的药物。

5月23日

主线推进

翌日，佑骑在网络上查到志绪与BLAZE 的关系，原本是领头人之一的他出于某些原因选择离去，之后特攻队长彰宏上位接管组织。而就在昨天晚上，BLAZE 竟胆大包天地攻击了当地黑帮鹰羽组，事态越发严重，争斗一触即发。

◆前往蓬莱町小巷尽头的鹰羽商事大楼前发生剧情。
◆与シゲさん和巡警对话。
◆前往ダンスクラブ［ジェミニ］，选择“ダンスクラブに向かう”。
◆搜查舞厅深处的柜子。
◆离开舞厅时自动发生剧情，开放新地点。

↓

◆前往ガ－ド下，选择“ガ－ド下に向かう”。

洸等人果然在舞厅发现了异界植物的残留物。之后遭鹰羽组头领梧桐英二的逼问，最后在美月的干涉下得以抽身。接下来的第一目标就是找出异界原料的出处。与此同时，志绪与彰宏相约在桥底一决胜负，最后由服用药物的彰宏取胜。他在宣布今晚带领BLAZE 发起全面进攻后扬长而去。从昏迷中苏醒的志绪说出他们的过去，原来在三年前，为了保护彰宏，志绪的好友、同时也是彰宏最尊敬的前首领命丧黄泉，此后彰宏也开始为报复而扭曲。在洸的劝说下，志绪决定不再独自背负一切，而是与大家并肩作战。

◆注意收集要素。

获取地点	人物情报
驿前广场	チアキ③
驿前广场・さくらドラッグ	ミズハラ②
杜宫商店街・荞麦处［玄］	シオカワ教头②
レンガ小路	アオイ③
蓬莱町	ハルヒコ②
七星モ－ル・1F	カレン②（与杂货店店长キャサリン对话）

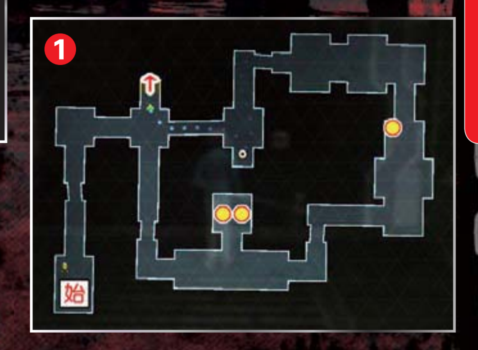
↓

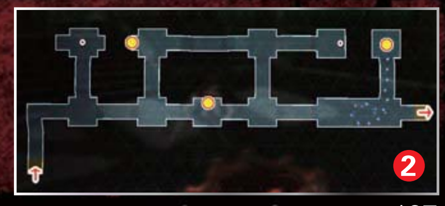
◆前往废工厂，选择“废工厂に向かう”。

异界攻略

※苍醒めた废墟

弱点属性：钢（35）、焰（10）、风（17）、影（12）、灵（7）
宝箱：10个









攻略要点

剧情上锁定了洸与志绪二人，且本战开始可更换洸的主核心，根据情况把洸更换为钢或风属性即可。

BOSS战

ダ－クデルフィニウム		
LV	弱点	HP
64	无（头部为焰）	73715

游戏至此最棘手的一个 BOSS，伤害与攻击范围都相当惊人，后期还会喷射毒液，战前最好准备药品与抗性饰品。战斗场景是个弧形平台，活动范围小，两端还会定时出现フレアビ－ク对己方进行喷射。小怪的弱点属性为灵，最好配备一名灵属性角色，一旦现身立刻进行清理。BOSS 的头部弱点为焰，除了头部突进后的短暂空隙外，每积累一定伤害也会使它头部倒在平台上，此时可操作志绪进行强力追击。后期 BOSS 喷射的毒液会暂时覆盖部分场景，至少一名成员携带防毒饰品方便移动。

一行人前往废工厂阻止彰宏的野心，不料彰宏一次性吞下大量异界药物，导致力量失控，被异界吞噬。其他 BLAZE 的成员也在惊恐中匆忙逃离，再没有过去团结一心的旧貌。志绪顺利在异界里觉醒灵魂兵装，与洸等人一同救出泥足深陷的彰宏，并最终挽回了那颗因复仇而扭曲的心。

第5话 迷雾の果てに

6月3日

杜宫市忽然开始持续浓雾天气，在这日常的气候中，与异界有关的两大组织也纷纷开始行动。身为执行者的明日香在得到某些重要的情报后，出现异常的表现，同时直接拒绝了北都美月的协力邀请。

自由时间

◆离开学校时发生剧情。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
支线任务：亲友への贈り物	フウカ②
蓬莱町・カフェバ－[N]	マトウ②
レンガ小路・アンティ－ク［ルクルト］	ユキノ②
缘分事件：ソラ	ソラ③
缘分事件：ゴロウ	ゴロウ③
缘分事件：トワ	トワ③

获取地点	书籍
杜宫学园・图书室	ニホンにおける宗教・信仰
七星モ－ル・2F・アニメイト杜宫店	魔法少女まじかる☆アリサ
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第５号

获取地点	料理
杜宫商店街・精肉店	コロッケのレシピ
蓬莱町・カフェバ－[N]	Nのレシピ・タコライス

◆前往七星モ－ル・2F 攻略自由迷宫。

※ 水镜の庭园

弱点属性：灵（13）、风（10）、钢（5）、影（2）
宝箱：3个



◆前往七星モ－ル・1F 店内攻略追加自由迷宫。

※［追加迷宫］赫奕の要塞

弱点属性：影（26）、灵（14）、焰（11）、风（6）
宝箱：4个



攻略要点

推荐带影属性的明日香与灵属性的佑骑，可以高效率地与敌人周旋、在狭窄走道遭遇复数敌人时，洸或志绪的贯通型射击技能能造成巨大伤害。强敌ウロボロス的攻击频率虽然不高，但会经常性潜入地底，建议锁定敌人以捕捉位置，以交叉冲击快速击杀。

◆支线任务：

任务名	亲友への贈り物
委托人	フウカ
地点	杜宫学园・本校舍 1F 的保健室
任务内容	◆前往杜宫学园・本校舍 1F 的保健室与フウカ对话，选择“相谈に乗る”。 ◆前往异界迷宫堕龙の洞窟最深处调查树根的光点处获得任务道具幻橙の蔓。 ◆前往杜宫学园・本校舍 1F 的保健室与フウカ对话。

任务名	异界素材の调达
委托人	マユ
地点	杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］
任务内容	◆前往杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］与マユ对话，选择“もちろん引き受ける”。 ◆再次与マユ对话选择“话をする”、“暴威の翼を渡す”交出素材暴威の翼即可。（※ 暴威の翼可在迷宫水镜の庭园的强敌处刷出。）

任务名	理想の似颜绘モデル
委托人	タマキ
地点	レンガ小路
任务内容	◆前往レンガ小路与路边画家タマキ对话，选择“协力する”。 ◆前往九重神社与サナエ对话。

任务名	［隐藏］ブロ－チの搜索
委托人	フウタ
地点	杜宫纪念公园
任务内容	◆前往杜宫纪念公园与草地上四处走动的小孩フウタ对话，选择“ブロ－チを探してみる”。 ◆直接调查乘船处的小船，找到任务物品赤いブロ－チ。

◆角色缘分事件：璃音、志绪、永远、吾郎、空、纯。注意吾郎的缘分事件直接走进蓬莱町舞厅的小巷才能开启。

主线推进

◆前往アクロスタワ－，与前台小姐对话。
◆走到电梯处，选择“アルバイトを始める”。

这次洸的打工地点是市内著名景点之一的亚克洛斯塔，工作内容竟是协助璃音所在的偶像团体 SPiKA 召开演唱会。聆听她们充满热情的演唱后，洸结束了今天的工作。志绪请他吃饭，表示自己也要一起解决异界问题。最后在夜晚的浓雾中，传来了让人毛骨悚然的诡异笑声。看来奇妙的事件又要来了。

6月4日

众人经过讨论，一致认为浓雾与异界有关，而且现在还出现了“有人在浓雾中失踪”的传闻。然而明日香一反常态，强烈要求在现阶段以一人之力进行现场勘察，察觉到她的异常，洸强行与她组队，对浓雾中发生的奇妙事件展开调查。

主线推进

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 2F	ジュン②（教室内）
驿前广场・オリオン书房	ヒトミ②

获取地点	料理
アクロスタワ－・展望台スカイラウンジ	东京サンド 教本

◆前往驿前广场与彩票店的フクトク对话。
◆前往七星モ－ル・2F 与リカ对话。
◆离开七星モ－ル时发生剧情。
◆前往アクロスタワ－，登上展望台［スカイラウンジ］与ウララ对话。
◆离开アクロスタワ－时发生剧情。



◆做好准备后前往杜宫商店街，选择“商店街に向かう”。

明日香在调查中一直不大对劲。最后二人接到来自倶倶乐屋看板娘的求救电话，匆忙赶往杜宫商店街，目睹少女被一只来自迷雾的大手抓走。由于这次事件过于危险，明日香以封印术困住洸，孤身一人前去追击。神秘的少女在洸的不甘中再次出现，出手帮助他逃离封印。

异界攻略

※ 雾魔の僧院

弱点属性：风（17）、钢（13）、焰（10）
宝箱：4个



攻略要点

出于剧情原因，本关无法选择明日香。击打第一个机关会移动可连接三条路的平台，先走左边回收宝箱，然后前往右侧道路打开中间的机关，即可顺利前进。

BOSS战

マリスクロウ		
LV	弱点	HP
66	影	71159

BOSS 属性为影，事先购买シャドウシエル II 与シャドウレイド II 并装备在主攻手身上会很有效率。每一种攻击都来得很快，范围也广，拉开距离以射击技能进行周旋会比较安全。由于 BOSS 伤害十分高，高难度下注意准备药品。二周目可以把洸更换为影属性再发动交叉冲击，给予敌人巨大伤害。

在迷宫尽头，明日香与巨手激战并消失在深处。等到众人击败另一只巨手后，内部只剩明日香的灵魂兵装，人却不知所踪。被异界吞噬的人们成功回到了现实世界，美月安抚众人，表示明日香如今还活着。美月坦言自己隶属于与明日香不同的另一个异界组织，而这次的事件可能与更高级的怪异有关，洸等人最好退出此事。然而在洸的叱责之下，美月最终决定以学生会长的身分参与到拯救明日香的行动中。

6月5日

翌日在学校，栞提及一本奇妙的童话《雾之城堡的魔女》，并表示这本内容诡异而有趣的童话突然出现在图书馆中。放学后众人兵分两路，试图寻找元凶的所在地。

自由时间

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	マリエ③（保健室）
杜宫学园・本校舍 2F	ハヤト③
杜宫学园・本校舍 3F	ムネノリ③
驿前广场・スタ－カメラ	アカネ②

◆前往レンガ小路发生剧情。
◆进入レンガ小路・カフェ［壹七珈啡店］，选择“店に入る”。
◆做好准备后进入レンガ小路・アンティ－ク［ルクルト］，选择“店に入る”。
◆离开店内后，进入异界。

调查中洸与美月偶遇此前曾问路的青年御厨，原来他是美月的候补未婚夫，这次特地来到杜宫市进行协助。咖啡店老板告诉洸，明日香身为组织的执行者，能力自然卓越，然而来自同伴的力量一样重要，他希望洸能够让她意识到这个事实。最终，二人在雪乃处得到奇怪的情报，今天出现在浓雾中的竟是黑犬。紧追在黑犬身后，二人直接冲进异界之中。

异界攻略

※ 绯の小迷宫

弱点属性：影（7）、风（10）、灵（6）、焰（3）
宝箱：3个



攻略要点

由于剧情原因，本关只能操作美月与洸二人。美月拥有万能影属性与一次性护盾，如果再装备冰の刃即可有效牵制敌人，技能槽一旦用完以远距离的普通攻击蓄能即可。本关有毒雾环境，需发动美月的刚击技能制造护盾突破。

BOSS战

アビスハウンド		
LV	弱点	HP
67	影	48123

与上一个 BOSS 一样，装备シャドウシエルⅡ与シャドウレイドⅡ能有效给予敌人伤害。BOSS 本身能力不强，可以利用美月的射击技能与其拉开距离进行周旋，为保安全还可以时不时放个刚击护盾。比较麻烦的是 BOSS 冲角色跳起落地时产生的冲击波也会造成高伤害。

主线推进

◆前往杜宫纪念公园。
◆来到接近公寓的杂木林入口并进行调查，选择“挂け金を外す”。
◆进入杂木林。

异界攻略

※ 鸟笼の回廊

弱点属性：焰（11）、风（13）、影（13）、钢（9）
宝箱：7个





攻略要点

需要注意地图②几组位置接近的机关，使用洸的广范围攻击或刚击能够同时点亮，以此顺利拿到宝箱。

BOSS战

カオスレイヴン		
LV	弱点	HP
68	无	87852

同样是攻击模式比较单一的 BOSS，但由于攻击力极高，最好使用美月与它拉开距离。当它喷射追踪弹时可绕圈躲避，而最具威胁的攻击是当它飞上天空后，不但无法继续攻击，落地时还会产生范围极广的冲击波，造成巨额伤害。

美月对黑犬施展跟踪术法，顺利找到了明日香所在的异界，最终成功救出被困在鸟笼里的明日香并击败魔鸟。然而无论是黑犬还是魔鸟都不过是更高级怪异的眷属，造成浓雾的元凶仍未出现。这种规模的异界化一般因为书籍等特殊的契机，洸立刻联想到早晨栞所提及的那本出现在学校的童话书《雾之城堡的魔女》。果不其然，学校迅速被异界化所吞没。

※ 魔女の荆城

弱点属性：灵（14）、影（25）、钢（15）、风（11）、焰（10）
宝箱：10个







攻略要点

这张地图的伤害型机关非常多，建议在固定角色洸与明日香之外带上美月。地图①出现浓雾的房间应优先清理机关打开视野，否则会十分被动。在有 4 个机关的浓雾房间，每次击打机关都会刷出一些敌人，可以无视它们在视野恢复后以交叉冲击一波带走。地图②出现移动的针刺墙，打开机关后立刻发动美月的刚击打开护盾，原地等待墙面过去即可完美规避伤害。地图③为镰刀机关，可以在两侧看准刀刃挥起的时机以二段跳跃 + 回避突破，而最麻烦的中段的熔浆地图，在石块上停留过久会陷入岩浆，打开美月的护

东京迷城国度



盾后直接在岩浆上行走吧，但需注意不要被敌人与镰刀破坏护盾。接近终点的宝箱需打开机关后在时限内冲到目的地，从镰刀空隙间冲过去应该能刚好抵达。

BOSS战

迷宫ノ魔女		
LV	弱点	HP
70	无（中段会暂时变为灵）	88306

极为强力的 BOSS，后期甚至会制作出分身，使战况更为严峻。攻击不是跟踪型就是大范围，尽可能拉开距离以射击技能磨血吧。魔女在中期至出现分身之间会出现灵属性的弱点，以灵属性角色攻击会很有效率。HP 削减至 1/5 左右时魔女开始召唤分身，最多召唤 2 只，3 只魔女同时发动范围攻击会十分棘手，交叉驱动与交叉冲击最好都留到这个时候发动。

击败魔女后，浓雾事件总算落下帷幕，明日香也真正向众人打开心扉。与此同时，御厨与神秘白衣人在夜间相会，他亲手把引起这次事件的关键书籍《迷雾城堡的魔女》交还给白衣人。

幕间 夏の前日

6月13日

迷雾事件中，洸的表姐永远因灵力高而保留了记忆，也因此正式成为洸等人的同伴。趁着休息日，美月安排众人一起前往神山温泉度假。大家在温泉巧遇同样来此度假的 SPiKA 的成员与吾郎老师。

自由时间

◆收集要素:

获取地点	人物情报
缘分事件：シオ	シオ③

获取地点	书籍
神山温泉・土产处［银ぎつね］	杜宫ジャ－ナル・临时号



◆经过中庭、祠の参道来到祠前发生剧情，地上可拾取 1 个缘分碎片。

◆回到中庭发生剧情。



◆调查星见庄的入口并使用缘分碎片，之后会出现璃音的缘分事件。

◆角色缘分事件：明日香、空、佑骑、美月、志绪。

◆走上ロビ－前往 2F 的楼梯，选择“2 阶の广间に向かう”。

支开其他人后，关键人物齐聚一堂。谈话中，洸得知十年前发生的东京震灾实际上竟是因为某只被称为神话级怪异的异界翘首，而现在杜宫市事件频发的状况也与十年前相似。为了对应今后可能出现的异界问题，美月与明日香提议以超自然爱好者的名义建立一个专门调查异界的部门。

◆如果前面调查星见庄时使用了缘分碎片，此时可激活璃音的缘分事件。



◆在正门与佑骑、美月对话。

◆在中庭与空、志绪对话。

◆最后走近中庭的明日香，选择“声をかける”。



◆走向温泉，选择“露天风吕に入る”。

◆剧情后，沿发亮的鸟居走到祠堂。

明日香向洸述说自己的过去。在十年前的东京冥灾中，失去双亲的她毅然走上了称为执行者的道路，这就是她的“原因”。明日香质疑洸踏入险境的原因究竟是什么。在栞体贴的安抚中，洸终于下定决心为保护自己的日常与杜宫市而战。忽然时间停止，神秘少女——异界之子莱姆再次出现，并指引众人走进她的试炼。

异界攻略

※千古の灵域

弱点属性： 焰（12）、钢（26）、灵（15）、影（14）、风（13）

宝箱： 8个





攻略要点

地图①以传送门构成，注意图示中的 C 门以免遗漏宝箱。地图②的宝箱大多藏在小道或箱子背后。操作使用美月与佑骑以弹幕攻击碾压过去。

BOSS战

五尾の灵兽		
LV	弱点	HP
72	依次变化：灵→焰→风→钢→影	82466

BOSS 一开始的弱点为灵属性，血条下降约 1/5 时开始依次改变属性，飘在身周的火球属性会随之改变，每次更换属性时还会强行解除锁定。比较麻烦的招式是敲打地面时产生的大范围冲击波。在 BOSS 剩下约 1/4 的血量时发动交叉驱动 + 交叉冲击可直接击破。

翌日，离开温泉之际，美月要求大家挑选一人曾为异界对策室的领头人，在明日香的提议下，由洸就任部长。

第6话 翼、翻るとき

6月25日

主线推进

◆选择 1 名同伴入队，之后会以这个组合攻略迷宫。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
七星モ－ル・1F	ワカバ②（与ハルコ对话 2 次）



◆前往七星モ－ル・2F・アニメイト杜宫店与店员ワカナ对话，选择“声をかける”。

异界攻略

※奏刻の遗迹

弱点属性： 灵（14）、焰（6）、风（6）、影（1）

宝箱： 4个



攻略要点

首次出现带护盾的敌人，以刚击技能打破护盾后，射击技能才能造成正常伤害。沿途会有带电的旋转机关，可以顺着旋转方向前进，带上美月会更安全。到了中段进入一个有双层旋转机关加旋转平台的房间，看准机会跳上高层并进入机关房和宝箱房。这几乎就是整个游戏最难的机关了，可以装备麻痹抗性的饰品强行突破。

BOSS战

レゾナンスゴ－レム		
LV	弱点	HP
73	无	35513

相比困难的迷宫部分，这个 BOSS 毫无难度，只是一只血量多些、攻击范围大些的ゴ－レム罢了，围着它绕圈即可完美避开所有攻击。

专门应对异界问题的 X.R.C 部正式开始运作，新的预测软件能事先预判异界的发生地点，很快找到一个可疑的周边闹钟，里面播放着 SPiKA 演唱的动画主题曲。解决这个未成气候的异界后，洸与永远在九重神社遇到宗介爷爷的旧识，北都财团的总帅北都征十郎。

6月26日

主线推进

◆离开学校时发生剧情。

◆前往驿前广场・スタ－カメラ与アカネ对话，选择"アスカたちを呼んで异界を攻略する"。

异界攻略

※ 黄昏の僧院

弱点属性： 风（17）、钢（13）、焰（10）

宝箱： 4个



攻略要点

这个迷宫的难点在于会消失的平台，要抓住节奏，在脚下的平台消失前跳上新出现的平台。最棘手的是限时机关，如果无法在点亮机关后一次性跳出房间，门会再次关闭。而在限时机关房间里有一个隐蔽的宝箱房，需要登上最高的紫色平台，再以二段跳＋飞翔技能飞进去。

BOSS战

ア－クフェアリ－		
LV	弱点	HP
75	无	37729

与第 3 话的 BOSS 类似，但场景难度下降。照旧不需要理会小怪，拉开距离以射击技能攻击即可。

SPiKA 三周年纪念演唱会举办在即，璃音却没什么精神，独自前往特别的地方自主训练。放学后洸继续解决异界问题，这次是播放着 SPiKA 歌曲 PV 画面的电视成为扭曲的关键。

自由时间

◆前往アクロスタワ－・展望台［スカイラウンジ］攻略自由迷宫。

※ 天空の回廊

弱点属性： 影（9）、风（7）、钢（7）、灵（2）

宝箱： 4个



◆前往杜宫学园・クラブハウス的泳池攻略追加自由迷宫。

※［追加迷宫］水底の冥狱

弱点属性： 灵（16）、焰（11）、钢（15）、影（6）

宝箱： 4个



攻略要点

迷宫内有毒沼地形，带上美月可以开护盾直接行走。整体来说结构比较简单，但自带护盾的敌人比较麻烦，注意引诱对方先手之后再以刚击突破护盾。最后的强敌战有复数敌人，同时攻击时难以回避，建议直接以交叉驱动 + 冲击秒杀。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
缘分事件：ユウキ	ユウキ③
缘分事件：ミツキ	ミツキ③
缘分事件：シオリ	シオリ③
支线任务：映画の出演依頼	コウサク②
隐藏支线任务：ダディの形见	カレン③
杜宫学园・クラブハウス	アヤト②
九重神社・九重流道场	ソウスケ③
杜宫商店街・锻冶金物 [倶々乐屋]	ジヘイ③
驿前广场・スタ – カメラ	アカネ③（攻略异界黄昏の僧院后，与サトナカ主任对话）
驿前广场・さくらドラッグ	ミズハラ③
七星モ – ル・1F	テツオ③

获取地点	书籍
杜宫学园・图书室	战中・战后史
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ – ナル・第 6 号

获取地点	料理
杜宫学园・第二校舍 1F	学食レシピ・冷やし中华
杜宫商店街・荞麦处 [玄]	秘传レシピ・冰小豆
杜宫纪念公园	杜のレシピ・クレ – プ



◆支线任务：

任务名	映画の出演依頼
委托人	コウサク
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往杜宫学园・クラブハウス的食堂与コウサク对话，选择“撮影に协力する”。 ◆依次选择“力を入めて堂々と”、“悲哀を入めて问い质す”、“小さく溜息をつきながら”→智上升。

任务名	奇妙な液体の调达
委托人	マトウ
地点	杜宫学园・第二校舍 1F
任务内容	◆前往杜宫学园・第二校舍 1F 的科学实验室前与マトウ对话，选择“话を闻く”。 ◆再次对话把素材深红の灵油交出即可。
※ 深红の灵油可在异界迷宫天空の回廊的强敌处获得。	

任务名	不登校の我が子
委托人	ソラヤマ
地点	驿前广场
任务内容	◆前往驿前广场与ソラヤマ对话，选择“话を闻く”。 ◆前往蓬莱町・ゲ – ムセンタ –[オアシス] 与ツバサ对话。 ◆之后获得 1000 游戏币后再与ツバサ对话。
※ 可以直接在前台以 10000 日元兑换 1000 游戏币。	

任务名	[隐藏] ダディの形见
委托人	ソラヤマ
地点	九重神社
任务内容	◆前往九重神社与カレン对话，选择“话を闻く”。 ◆前往异界迷宫雾魔の僧院最深处，与敌人战斗后得到任务道具。敌人弱点为灵属性。 ◆回到九重神社，再次与カレン对话。

◆角色缘分事件：明日香、栞（重要）、吾郎（重要）、志绪、空、辽太（重要）、佑骑、美月。

◆前往七星モ – ル・1F 的ジャンク屋以フォ – スⅢ x1、シ – ルドⅢ x1、ライフⅢ x1 的代价换得灵属性主核心“プレアデス”。这几个Ⅲ级元素可以通过同店 3 个Ⅰ换 1 个Ⅱ，3 个Ⅱ换 1 个Ⅲ的方式取得，Ⅰ级元素直接在驿前广场・スタ – カメラ购买即可。

自由时间

◆前往レンガ小路・アンティ – ク [ルクルト] 与ユキノ对话，选择“” アルバイトを始める。

◆选择“废工厂”→智上升。

◆前往废工厂，选择“废工厂に向かう”。



结束工作后，洸遇到 SPiKA 的两位后辈。明天就是纪念演唱会了，璃音却在此时不知所踪。而据两位少女所说，璃音近日来果真情绪低落，表现失常。洸来到璃音偷偷练习的废工厂，谈话中得知她曾在十年前的灾难中身受重伤，后来某位偶像的歌声而重新振作，也因此走上成为偶像的道路。聊得正欢，璃音忽然痛苦地抱住了心口，背部长出光之翼，异界怪异也突然出现。千钧一发之际，神秘白衣人出手击退敌人，璃音陷入昏迷。





6月27日

原来，璃音已被天使型怪异附身，继续放任不管将被同化为异界居民。而那名神秘白衣人则隶属于与异界有关的第三组织“刻印骑士团”。为了帮助璃音脱离危险，X.R.C 部再次出动。首先他们向 SPiKA 成员寻问情况，原来在最近的演唱会上，只要璃音认真演唱就会出现一些奇怪的问题。

攻略要点

有比较多的麻痹机关，强烈推荐以美月的刚击护盾直接冲过去，遇到两个麻痹机关十分接近的情况时以二段跳 + 飞翔技能突破。地图①的彩色机关按黄→蓝→青→橙的顺序击打，地图②则是蓝→黄→红→青→橙→紫。

主线推进

◆选择 2 名同伴加入队伍。
◆与前台小姐对话。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
アクロスタワ－	リョウタ③
杜宫学园・本校舍 2F	ミノル③（端末室）



◆前往蓬莱町，发生剧情。
◆来到カラオケボックス前，选择“店に入る”。
◆调查 107 号室，选择“别班に连络して部屋に入る”。

BOSS战

オルタ－アンヘル		
LV	弱点	HP
76	无	37993

十分简单的 BOSS，只要保持距离就能无伤击破。注意在它猛然跳上空中之后会朝角色滑翔突刺，损失一定血量后还会瞬间移动，强行解除锁定。

在璃音常去的卡拉 OK 里，众人找到了天使型怪异的眷属。明日香使出追踪术法，成功锁定了附身于璃音的天使型怪异所在地。与此同时，御厨出现在璃音的病床旁并诱发了又一次大规模影响现实的异界化，璃音附身事件的黑幕正是此人。

异界攻略

※ 第四灵子结界

弱点属性：钢（27）、焰（10）、影（9）、风（2）
宝箱：7 个

※ 翼神の宫殿

弱点属性：风（30）、焰（18）、灵（19）、钢（11）、影（11）
宝箱：12 个







攻略要点

这个迷宫的麻痹机关更多，带上美月以护盾应对为佳。通过地图①后发生剧情，璃音强行入队，给她配上冰の刃可有效以高HIT数射击技能牵制敌人。地图②的机关是不停移动的铁棘，要想无伤通过需要暗记节奏，并且不能二段跳，难度颇高，打开美月的护盾可以减少一点机关伤害。大房间里往往聚集了一群敌人，高难度下不要吝啬，直接以交叉驱动＋交叉冲击秒杀为佳，否则容易被各路攻击堵得动弹不得。地图③的折光机关基本只要按顺序击打即可，注意在大机关房里打开正面的大门后，角落里还有另一道光可打开通往宝箱房的道路。

BOSS战

绝架ノ织天使		
LV	弱点	HP
76	无	37993

攻击十分多样化，会召唤各种各样的刑具，其中尤为麻烦的是地刺、陷阱夹以及复数的黑色光枪。地刺出现前，地面会出现黑色小洞，立刻以二段跳＋飞翔技能尽可能滞空直到地刺消失；陷阱夹在经过一段时间后会慢慢消失，也可以主动攻击进行清理；黑色光枪的攻击范围十分广，但只要二段跳就能离开伤害范围。当BOSS血量削减至1/2左右时会召唤2只轮盘怪，把交叉驱动与交叉冲击都留到这个时候，给予BOSS致命一击吧。

为了验证控制高级怪异的可能性，御厨以璃音为样本进行了实验，甚至此前的迷雾事件也同样出自御厨之手。天使型怪异被击败后彻底失去了控制，宣告了御厨的失败。最终璃音以美妙的歌声安抚了暴走的怪异，重新把它收纳在体内。御厨的野心彻底破灭，璃音也顺利回到SPiKA的纪念舞台上，杜宫市的异界事件暂且告一段落。

第7话 虚空震

7月6日

主线推进

◆2次游泳小游戏，获胜时勇上升。

◆选择1名同伴加入队伍，之后会以这个组合攻略迷宫。

◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ，选择“中に入る”。

◆选择“店内でカマイタチが起きた”→智上升。

↓

◆前往蓬莱町，选择“蓬莱町に向かう”。

◆接近鹰羽商事大楼发生剧情。

璃音正式加入X.R.C部。这天的预测软件竟提示了5个地点，杜宫市各处都出现了奇妙的事件，蓬莱町的鹰羽组事务所甚至燃起了无法熄灭的火焰，果然又是影响了现实世界的异界问题。

※灼焰の洞窟

弱点属性： 焰（10）、灵（7）、风（5）

宝箱： 4个



攻略要点

斜坡上会滚落巨石，沿途有几个缺口供角色躲避，一步一步上到顶端即可。遇到会往上喷起火焰的岩浆区域，可以以二段跳 + 飞翔技能突破。

BOSS战

E= クリムゾン		
LV	弱点	HP
79	灵	29290

自带物理抗性的 BOSS，最好以射击技能为主进行击杀，攻击为焰属性。带上更换为灵属性的佑骑应该是最理想的，围着 BOSS 绕圈就能完美规避所有攻击。如果不幸中招会吃炎伤状态，以防万一可以事先准备好抗炎伤的饰品。

大家分头调查后发现这天除了火灾外，还发生水道冻结等一系列异界事件。而在事件发生前夜，曾有人目击一名个子高挑的可疑男子出现在现场。晚上打工时洸再次遇到来喝酒的吾郎老师，他说自己还有个远距离恋爱中的女友。

7月7日

自由时间

◆前往杜宫学园・本校舍 3F 攻略自由迷宫。

※ 金暗なる废墟

弱点属性： 钢（8）、焰（5）、灵（5）、风（3）、影（1）

宝箱： 4个



攻略要点

设计得比较有意思的迷宫，首先点亮绿色机关打开左边的通道，之后放下右边的石桥后点亮蓝色机关，继续前进。中途还会有多个蓝绿色的石桥，需要以两色机关为中心绕整整一圈，才能顺利打开通往终点的通道。

◆前往レンガ小路攻略追加自由迷宫。

※[追加迷宫] 最果の僧院

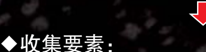
弱点属性： 钢（15）、焰（17）、影（9）、风（8）

宝箱： 4个



攻略要点

这个迷宫的宝箱是整个游戏里最难取得的，在终点前左转有一个消失平台的机关房，无论是正面还是侧面的宝箱房都需要一定技巧才能进入。右侧面的宝箱房必须站在绿色平台上以二段跳 + 飞翔技能才能突进；而由于黄色平台较少，最后要快速跳上连续两个绿色平台才能刚好进入正面的宝箱房。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
缘分事件：アスカ	アスカ④
缘分事件：ソラ	ソラ④
缘分事件：ミツキ	ミツキ④
缘分事件：ジュン	ジュン③
支线任务：サマ－フェスの PR 活动	ハルナ②
隐藏支线任务：水泳锻炼法	サキ③
支线任务：X.R.C への取材	ヘキル③
杜宫学园・本校舍 1F	マイ③（保健室）
杜宫学园・クラブハウス	シズネ③（食堂）、ヒトミ③（发生缘分事件ソラ后）

获取地点	书籍
アクロスタワ－	SPiKA の轨迹
驿前广场・オリオン书房	杜宫ジャ－ナル・第 7 号

获取地点	料理
レンガ小路・カフェ [壹七珈啡店]	壹七レシピ・タルト
蓬莱町・カフェバ－[N]	Nのレシピ・サングリア
驿前广场・オリオン书房	料理探求・きのこ锅

◆支线任务：

任务名	X.R.C への取材
委托人	ヘキル
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往杜宫学园・クラブハウス的食堂与ヘキル对话，选择“取材を受ける”。 ◆依次选择“4 月下旬”、“アユミ”、“タブレット”、“THE WITCH OF MISTY CASTLE”、“107 号室”、“绮丽な女の声が闻こえる”→智上升。

任务名	探し人の搜索
委托人	タケウチ
地点	杜宫纪念公园
任务内容	◆前往杜宫纪念公园与タケウチ对话，选择“引き受ける”。 ◆前往驿前广场与巡警对话。 ◆前往驿前广场·オリオン书房与ケンイチ对话。 ◆前往レンガ小路与ネモト等三名路人对话。 ◆进入异界迷宫绯の小迷宫最深处与アイリ对话。

任务名	时を越える宝物
委托人	ミツ婆
地点	驿前广场
任务内容	◆前往驿前广场下层的巴士站与ミツ婆对话，选择“引き受ける”。 ◆前往九重神社调查绘马。 ◆前往杜宫商店街与糖果店的チヨ婆ちゃん对话。 ◆前往杜宫纪念公园，调查杂木林前的树下。

任务名	サマ－フェスの PR 活动
委托人	市役所职员
地点	アクロスタワ－
任务内容	◆前往アクロスタワ－的大堂与市役所职员对话，选择“话を闻く”。 ◆依次选择“モリマル、只今参上でござる！”、“その场で饮んでしまう”、“刀を拔いて构える”→智上升。

任务名	[隐藏] 水泳锻炼法
委托人	サキ
地点	杜宫学园・本校舍・屋上
任务内容	◆前往杜宫学园・本校舍・屋上与サキ对话，得到泳池钥匙。 ◆前往杜宫学园・クラブハウス的泳池，选择“プ－ルで锻炼をする”。 ◆选择 2 人进行对战，获胜时勇上升。

◆角色缘分事件：永远、佑骑、空、明日香、纯、志绪、美月、璃音。这一天的缘分事件全都是重要事件。

◆阅读至此获得的全部书籍后与图书室的前台说话，会得到元素草薙且仁上升。

主线推进

◆前往杜宫纪念公园，在乘船处对话，选择“アルバイトを始める”。

◆与周围的重要目击者对话。

◆依次选择“池の周边の一地点から冻った”、“お婆さんがいた [池の北侧]”→智上升。



◆接近湖北侧，选择“ゲ－トを探る”。

※冰树の庭园

弱点属性： 影（20）、风（14）、钢（2）

宝箱： 3 个



攻略要点

剧情上只能使用洸、空与美月。冰面地形，容易滑到不理想的位置，应多使用美月的护盾来保证安全。而强敌ゴ－ルドレイブン与之前曾出现的 BOSS 魔鸟是一个系列，攻击模式也相似，操作空逼到它怀中可以有效避开追踪弹，但需要注意它的啄击，噩梦＋无限难度下每啄一下至少 1300 的伤害，相当惊人。

BOSS战

E= セルシウス		
LV	弱点	HP
81	钢	31155

这个 BOSS 甚至没有迷宫的强敌魔鸟那么棘手。与上一个 BOSS 是一个系列，攻击带有冻结属性，而最麻烦的技能是蓄能后的大范围攻击，所幸蓄能时间很长，可以冲上去直接用普通＋刚击打断。给洸换上钢属性将事半功倍。

吾郎老师忽然告假没有出现。而洸的打工地点纪念公园再次出现神奇事件，整个湖竟忽然冻结了。击败异界怪异后冰面融化，明日香与美月认为这两天的异常事件都围绕着五大属性发生，随后更发生了只会有神话级怪异引起的“虚空震”。十年前，神话级怪异夕暗试图让整个东京异界化前，也曾出现虚空震这个前兆。

7月8日

这一天，琹由于感冒而请假休息。X.R.C部继续追查事件的元凶，洸认为这两天告假的吾郎老师具有重大嫌疑，他很可能就是那名频频出现在事件现场的可疑男子。

主线推进

◆选择 1 名同伴加入队伍。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	ハルヒコ③

◆前往蓬莱町，调查游戏厅附近的公寓，选择“杂居ビルに入る”。
◆调查屋内的相框与柜子。
◆勾选“距离は一定”与“地图に记された チェックマ－ク”后确定。
◆指出画面中央的驿前广场处→智上升。

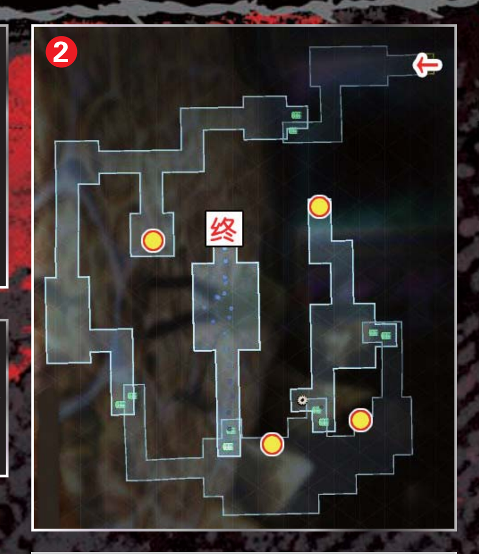
◆前往驿前广场，选择“驿前に向かう”。
◆调查下层进行调查，走到地下道的尽头，选择“异界迷宫に突入する”。

异界攻略

※ 钢血の炼狱

弱点属性：灵（13）、钢（9）、影（14）、焰（11）、风（7）
宝箱：7个





攻略要点

带上美月可以直接打开护盾行走在血液地形上，大大减低这个迷宫的难度。如果不带美月，千万注意大房间里的石块平台是会沉没的，不要停留过久。遇到 3 只以上敌人时尽可能以交叉冲击突破。

BOSS战

ヨルムンガンド		
LV	弱点	HP
83	无	42525

经常性潜在地下的 BOSS，锁定后即可判断它的位置。只要持续捕捉到敌人位置，基本就不具任何威胁了，带上佑骑或美月都能轻松击杀。当 BOSS 快速地连续潜伏突刺，只要专注于躲避即可；而当它从地面冒出且整个躯体大幅度倾斜，之后会以旋转进行大范围攻击，一定要注意拉开距离。

众人在吾郎租住的房间里发现了一张地图，判断最后的属性暴走将在驿前广场发生。在广场下方的地下道，大家进入异界并发现吾郎与神秘白衣人。吾郎的真正身份是国防军“对零号特战部队”的指挥官，这次与骑士团合作试图提前解决异界隐患。白衣人发动术法激活十年前神话级怪异遗留下来的幼体，之后一群战斗员听从吾郎的指令朝它扫射，引导它进入机动兵器获得实体。眼看着就要成功，幼体与机动兵器的融合体却逃进了异界之中。

※ 虚神の要塞・甲

弱点属性： 灵（23）、影（20）、钢（8）、焰（10）

宝箱： 7个





攻略要点

虚神の要塞分为甲乙两张地图，全员 8 人需分为两队进行攻略，洸与新入队的吾郎固定在甲队，而美月与明日香不能同队。按战斗力与机动性来看，把美月与佑骑、璃音分在不同队伍为佳。甲①攻略完毕后会自动切换为乙①，再到甲②→乙②。

两个迷宫都有许多机关，甲①相对简单一些，如果带了美月，完全可以开护盾直接冲过去。高难度下若遇到成群的敌人，尽量放交叉冲击进行秒杀，否则很容易因视角问题而被围攻。如果这时手上有冰の刃与草薙，给吾郎装备后以普通攻击 + 射击技能进行无限连段，面对单一敌人时几乎就是无敌状态。就算遇到带护盾的强敌，也可以以吾郎的普通攻击逐一击破。在甲②乘坐电梯时会出现 2 波敌人，活动空间不大，优先清理掉小怪后能以吾郎强行压制。

※ 虚神の要塞・乙

弱点属性： 风（19）、焰（16）、影（9）、钢（7）

宝箱： 8个





攻略要点

乙①的机关为发电地板加移动的麻痹光线，相比甲①要更麻烦一些，需要看准机会，以二段跳 + 飞翔技能越过机关，以防万一可以给专门赶路的人员配备抗麻痹饰品。乙②结构明显比甲②简单，乘坐电梯时出现 3 波敌人，高难度下最好用交叉驱动 + 交叉冲击尽快清理。通过甲乙两个迷宫后，8 人再次齐聚，除锁定的洸与吾郎外，再选择一人组成 BOSS 战队。

BOSS战

夕暗ノ落し子		
LV	弱点	HP
85	依序变化（装甲为钢）	120858

首先需要破坏装甲，装甲弱点为钢。打破四肢与头部的装甲后才能削减 BOSS 的血量，血量掉到一半左右 BOSS 会增加站起来的姿势，进一步削减血量后全身都会出现流光，弱点也开始不停变化。BOSS 朝前方挥舞的攻击范围虽广，却可以往它脚下靠近以躲避；站起后的咆哮带黑暗状态，记得带药解除；而当画面忽然变成黑白两色，表示 BOSS 正朝它的正前方投放巨大能量波，躲到 BOSS 背后的版边可以避开。由于血量十分高，在高难度下会不可避免地拉长为考验耐性的持久战。

在大家的努力下总算解决了3S级怪异，正当众人以为这次真的解除了杜宫市的危机时，来自教团的白衣人却表示神话级怪异的气息并未消失。这时，栞忽然给洸打来电话，本该在家休息的她却出现在亚克洛斯塔的展望台上。接下来，一阵巨大的虚空震袭击了整个城市，X.R.C部的所有成员都被卷入扭曲的时空之中……

最终话 そして、夜は明ける

注：最终话的自由时间基本与主线融合为一。

7月8日

洸与明日香在九重神社醒来。整个杜宫市彻底异界化，亚克洛斯塔也变成诡异的“巨塔”。莱姆告诉他们，巨塔被称为灾厄之匣“潘多拉”，如果不能及时消灭塔里的元凶，整个日本都会陷入危机。为了进入巨塔，需要先破坏掉形成结界的三根柱子。

主线推进

◆离开九重神社。

◆前往杜宫商店街，与敌人战斗，敌弱点为无与焰。由于这些战斗都发生在街道上，需要注意走位问题，必要时可以解除锁定以飞翔技能逃离险地。

◆在杜宫商店街·锻冶金物[倶々乐屋]以25000日元购得钢属性主核心“ギャラホルン”。

↓

◆前往レンガ小路，与敌人战斗，敌弱点为风与灵。

↓

◆收集要素：



获取地点	人物情报
レンガ小路・ブティック[ノマド]	ユキノ④
レンガ小路・カフェ[壹七珈琲店]	ヤマオカ老人④

↓

◆前往杜宫纪念公园，与敌人战斗，敌弱点为钢与灵。

◆做好准备后，前往异界破坏冥之柱。

异界攻略

※ 冥の柱

弱点属性：钢（31）、影（26）、风（16）

宝箱：6个





攻略要点

先把洸与明日香的属性换为钢与影，进行到中盘会回收佑骑与空并开展一场中BOSS战，敌人是之前打过的BOSS。其中グレアファントム的核心弱点为风属性，而蜘蛛アストラルウィドウ还是会像以前一样连接周围的柱子，最好优先解决。注意此时佑骑与空的装备都会清空，需重新装备。之后固定成员换为佑骑与空，剩下一人装备影属性继续推图。一路上点亮机关让浮空的平台降下即可顺利前进，注意在高层平台间最好以二段跳+回避进行跳跃，相比飞翔技能要更容易掌握角色落点。



BOSS战

グルア＝ガロン		
LV	弱点	HP
86	无	220005

场景由陷阱格子构成，碰到四周的异常地形也会受到伤害。BOSS 的血量被削减到一半后，攻击方式也会增加。前期有威胁的技能为带追踪倾向的冰弹以及速度极快的手臂挥舞。中后期增加大范围攻击，尤其是地面变红后的黑色波动与冰冻地面尤为麻烦。

经过战斗与调查，洸二人得知佑骑与空已经进入第一根柱子。原来因为学姐与佑骑姐姐再次被异界吞没，两人只得冲入异界施救。成功救回二人后，众人前往下一个目的地——杜宫学园。

主线推进

◆前往杜宫学园，发生剧情。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・クラブハウス	アユミ③（需对话 2 次）

◆前往驿前广场，出现提示。

◆前往七星モ－ル发生剧情。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
七星モ－ル・1F	サブロ－③

◆前往驿前广场，与敌人战斗，敌弱点为灵与焰。

◆在驿前广场・スタ－カメラ以 20000 日元购得灵属性主核心“メルクリウス”。

◆前往异界破坏劫之柱。

异界攻略

※ 劫之柱

弱点属性： 灵（20）、影（19）、焰（11）、风（10）

宝箱： 6 个





攻略要点

同样在中盘会回收美月与璃音并迎战 3 只カ－スアンヘル，最好使用交叉驱动＋交叉冲击一口气解决。迷宫特色是以上升气流登上更高的平台，同样如果从高处落下，就得重新从下层爬上来，用二段跳＋回避在平台间跳跃为佳。

BOSS战

グルア＝セデク		
LV	弱点	HP
88	无	224927

先把会回复技能的两只グレアフェアリ－解决掉，然后专心迎战 BOSS。打法基本与冥之柱的 BOSS 战相同，但追踪弹数量、攻击速度与攻击范围等方面都有所加强。BOSS 蓄力并使用超大范围的强力攻击时，会给玩家充足的时间躲到范围外。

合流后的洸等人赶往学园，眼看魔女及其眷属即将袭击辽太等人。这时神秘白衣人忽然出现，以自身重伤为代价击破强敌，他的身份也就此暴露，原来他竟是与洸等人相处了一年以上的纯。提前预知杜宫市危机的教会派遣他来到此地，而逐渐感受到朋友的

温暖的纯一直在暗中施以援手。接下来洸等人在劫之柱与美月、璃音汇合，救下北都会长与御厨。

主线推进

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 3F	エリカ③
杜宫学园・第二校舍 1F	ノブオ③
杜宫商店街	リョウタ④（需对话 2 次）

获取地点	料理
七星モ－ル・2F・アニメイト杜宫店	萌え料理・パフェ
杜宫商店街・荞麦处［玄］	秘传レシピ・カツ

◆至此应已收集所有料理，进入 NiAR 料理界面制作完每类的 4 种料理即可跳杯。

◆前往蓬莱町，发生剧情。

◆前往驿前广场・オリオン书房，与ケンイチ对话。

◆前往蓬莱町，与敌人战斗，主要弱点为灵、钢与焰。



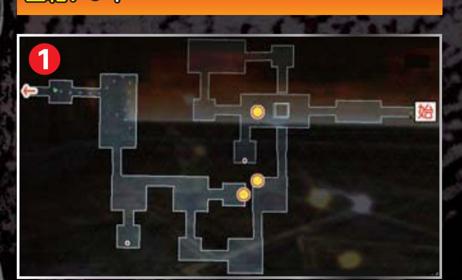
◆前往蓬莱町的异界破坏炼之柱。

异界攻略

※ 炼之柱

弱点属性：灵（31）、钢（26）、焰（16）

宝箱：6个





攻略要点

在中盘回收志绪与吾郎并展开中 BOSS 战，分别是 E= クリムゾン、E= セルシウス与ヨルムンガルド，优先解决拥有弱点属性且血量较少的 E 系列为佳。

BOSS战

グルア＝アズラ		
LV	弱点	HP
90	无	229849

同样要先解决掉旁边的两只小怪ゲイルハウンド，可用交叉冲击直接秒杀，然后再专心对付 BOSS。实际上是上一场 BOSS 战的又一次加强，打法相似，但最终加强版的攻击欲望十分强，经过几次地面攻击后到处都是岩浆地形，需要不停地躲避。尽量使用擅长射击技能的角色边躲边攻击吧。

在最后的炼之柱与志绪、吾郎汇合，X.R.C 的所有成员再次聚首。然而失去结界保护的巨塔召来了大群的漆黑天使进行保护，大家决定在明天兵分几路，为 X.R.C 打开困境，强行突入潘多拉之塔。

主线推进

◆夜晚，发生最后的缘分事件，与已获得语音卡片的角色发生剧情即可解锁角色奖杯。注意与明日香对话后，她的特殊剧情会在选择“讲堂で休む”后触发。



◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	アヤト③
杜宫学园・本校舍・屋上	リオン④（卡片缘分事件）
杜宫学园・クラブハウス	シオカワ教头③

◆选择“讲堂で休む”，迎来最终决战日吧。

7月9日

最终决战当日，具体的作战方案也确定下来。集合所有人的力量把漆黑天使军团往两侧引开，之后由 X.R.C 全体成员乘坐防弹车强行突入潘多拉之塔。

自由时间

◆收集要素

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	タナベ③（保健室）
杜宫学园・本校舍 2F	ユウジ③
杜宫学园・本校舍・屋上	セイジュウロウ④
杜宫学园・クラブハウス	コウサク③
驿前广场・スタ－カメラ	アカネ④
杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］	ジヘイ④
杜宫商店街・荞麦处［玄］	シオ④（与店内老板娘和店外老板对话）
隐藏支线任务：SPiKA メンバ－の搜索	ハルナ③、ワカバ③、アキラ③
隐藏支线任务：炊き出しの手伝い	アオイ④
隐藏支线任务：异界症例の治疗药	ミズハラ④
隐藏支线任务：至高の具足	マユ④（任务完成后对话）
蓬莱町・ゲ－ムセンタ－［オアシス］	游玩 GATE OF AVALON 小游戏，通过 LV7 获得アキヒロ③、通过 LV9 获得レイカ②、通过 LV10 获得セイジュウロウ③

◆在蓬莱町・ゲ－ムセンタ－［オアシス］游玩 GATE OF AVALON 小游戏并在 LV10 二连胜，获得风属性主核心“アルカディア”。

◆隐藏支线任务：

任务名	［隐藏］至高の具足
委托人	マユ
地点	杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］
任务内容	◆前往杜宫商店街・锻冶金物［倶々乐屋］与マユ对话。 ◆打开异界迷宫的宝箱收集2个ヒヒイロカネ。一般在这个时候已经收集到 3 个左右了。 ◆选择制作男性用还是女性用的最强防具。 ◆完成任务后可以用ヒヒイロカネ继续交换最强防具。

任务名	［隐藏］异界症例の治疗药
委托人	コバヤシ
地点	蓬莱町・ゲ－ムセンタ－［オアシス］
任务内容	◆前往蓬莱町・ゲ－ムセンタ－［オアシス］2 楼与コバヤシ等人对话。 ◆前往蓬莱町・质屋［大黑堂］与タイゾウ对话，获得灼热草。 ◆前往七星モ－ル・2F 与占卜师サディ对话，获得冰晶花。

任务名	［隐藏］SPiKA メンバ－の搜索
委托人	マネジャ－
地点	七星モ－ル・1F
任务内容	◆前往七星モ－ル・1F 与 SPiKA 的经纪人对话。 ◆前往蓬莱町与卡拉 OK 前的 NPC 对话。 ◆选择璃音为参战角色，前往ガ－ド下，发生战斗。敌人弱点为灵与风。 ◆前往杜宫纪念公园北侧与 NPC 对话。 ◆选择璃音为参战角色，前往杜宫综合病院，发生战斗。敌人弱点为钢与风。 ◆选择璃音为参战角色，前往废工厂，发生战斗。敌人弱点为风、焰与影。

任务名	［隐藏］炊き出しの手伝い
委托人	アオイ
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往杜宫学园・クラブハウス的食堂与アオイ对话。 ◆把异界食材ミ－ド、アンブロシア、サンエッグ、ム－ンシ－プ、スタ－トリュフ各 5 个交给アオイ即可完成。

※ 正常游戏情况下，此时应持有大量异界食材，直接交付即可。

◆在九重神社与巫女对话买签，一直到抽到“大吉”为止，会跳奖杯。

◆在杜宫纪念公园玩滑板小游戏スケ－トボ－ド，通过コ－ス A・上级获得影属性主核心“イルミナティ”。

◆与杜宫学园 1F 的タナベ老师对话，若人物情报收集率够高，可获得焰属性主核心“オ－トクレ－ル”。

◆此时时坂洸的智勇仁三属性若全部达到 MAX，可向九重神社的ソウスケ报告并获得影属性主核心“ギンヌガガップ”。至此，主核心应已收集完毕。

主线推进

◆前往住宅街，调查仓敷家后进入时坂家发生重要支线剧情→智勇仁上升。

◆前往杜宫商店街・ヤナギスポ－ツ会发生支线剧情。

◆前往レンガ小路的璃音家会发生支线剧情。

◆前往蓬莱町的吾郎家会发生支线剧情。

◆做好充足的准备后，前往异界迷宫灾厄の匣［パンドラ］。

异界攻略

※ 匣・狭间の道

弱点属性： 灵（19）、风（6）、钢（4）

宝箱： 5 个



东京迷城国度

攻略要点

最终迷宫也很特殊，8 个人强行分为 4 组，分别攻略 4 个小型迷宫后汇合，时坂洸固定排在最后的 D 组。游戏系统自动分配的组合是比较合适的，可以直接使用，只是要注意根据迷宫弱点属性更换主核心。前三个小迷宫没什么特别，只要注意在高低差地形回收宝箱即可。

※ 匣・境界の道

弱点属性：影（14）、焰（12）、钢（5）、灵（5）

宝箱：5 个



※ 匣・幽世の道

弱点属性：风（10）、钢（5）、灵（4）、影（4）

宝箱：5 个



※ 匣・轮回の道

弱点属性：焰（13）、影（13）、灵（6）、钢（5）

宝箱：7 个

攻略要点

主角时坂洸固定攻略这张地图，也是整个游戏里惟一一个说得上是地形开阔的迷宫，极容易遗漏宝箱。在底层有 3 个，中层需要从高层跳落，有宝箱与打开宝箱房的机关，打开机关后才能在高层能拿到最后的宝箱，总计 7 个。在最高处打开机关后，底层的泥沼中央会出现通往终点的传送门。

※ 匣・最终回廊

弱点属性：影（15）、焰（13）、风（10）、灵（9）、钢（7）

宝箱：5 个



攻略要点

毫无亮点的最终迷宫，基本就是点亮机关→打开道路的思路。沿路注意不要遗漏宝箱。最后的存档点可以交换增加三大技能伤害 100% 的最强元素刚の理、飞の理与射の

理，尽量给主攻手配上吧。最后一旦进入因果纺がれし座就得直接挑战最终 BOSS，可以在最终回廊展开地图后按 START 让敌人复活并进行练级。

在迷宫的终点，洸终于回忆起一切的真相。在十年前的东京震灾中，琹已经身亡，然而她最后的愿望传达给了当时的神话级怪异夕暗使徒。即将被异界组织毁灭的夕暗使徒满足她最后的愿望，幻化出虚假的琹，并在杜宫市内陪伴了洸整整十年。然而“琹”的存在来自于对杜宫市的因果操作，如今网络逐渐发达，信息网越发先进，光是一个市的因果已经不足以支撑她存在下去。为了让这个谎言继续下去，琹决定利用潘多拉之塔操作整个日本乃至于整个世界的因果，加固这个“谎言”的存在。双方抱持各自的信念，展开最后的战斗。

BOSS战

冥祸ノ神兽		
LV	弱点	HP
94	不停变化	266327

最终 BOSS 的第一阶段，8 个人全部都要上场，从队列的最后 3 人开始登场，在对 BOSS 造成一定伤害后，当前操作的角色会强行消失。然而被黑色笼子罩住之后，还有些时间可以把当前操作角色切换为搭档或援助角色，因此可以把最擅长的角色放在最后，被罩住后直接换为其他人，这么一来，就能一直使用最擅长的角色打到最后。5 名角色消失后，主角洸就会出现，并以剩下的 3 人组合打到通关。及时切换不需要的角色，留下自己的最强组合是本战最重要的一点。

BOSS战

冥キ祸ノ神姬		
LV	弱点	HP
95	无	228703

BOSS 的血量减半后会召唤出 4 个防护装置，需要把 4 个装置打破才能继续给予 BOSS 伤害。临死前还会再召唤一次，以相同的方法击破即可。这个 BOSS 最让人无奈的招式是它的连续突进。前期为三连突进，BOSS 会从版边以超高速横穿场景，尽管地上会立刻显示突进轨迹，但如果角色位置在接近 BOSS 得版边，几乎不可能来得及。应对方法是发现 BOSS 开始突进后迅速来到场景正中央，才能有效率地提前躲闪。在后期升级为七连突进，高难度下只要被击中 3 ~ 5 次，血量就会清零。

战胜最终的敌人后，洸紧紧抱着怀里再次恢复人貌的琹。可让他万万没有想到的是，琹最终只能在他怀中化作光点，飘散开去……到最后，洸还是未能抓住她的手，持续了十年的“虚假谎言”终究也只能到此为止。

至此，游戏也算是告一段落了，然而通关之后还有一段含“真结局”的后日谭（エピローグ）剧情，游戏最后的收集要素与隐藏任务都在此章节。进入后日谭的方法如下：

❶时坂洸的智、勇、仁合计达 8 ★以上，正常游戏至此应已超过 10 ★。
❷读取最终话结束后的通关存档并选择“エピローグ冒头から再开する”。
❸剧情中出现新选项时选择“缘のカケラを使用する”。



注：后日谭的自由时间基本与主线融合为一。

7月24日

距离最终决战已经过去两个星期，洸等人也迎来第一学期的最后一天。除了原本就与异界有关的人们，其他人再也想不起杜宫异界化以及琹曾经存在过的事实。沮丧的洸应邀前往明日香借住的咖啡馆，这时，脑海中忽然响起了琹的声音。惊异中，异界之子莱姆再次出现，并引导他们来到一道奇迹之门前。一直以来都有个古老的说法称杜宫市沉睡着某个超越人智的伟大存在……

自由时间

◆前往杜宫学园・第二校舍 2F 的 X.R.C 部室攻略追加自由迷宫。

※[追加迷宫] 终の柱

弱点属性： 钢（13）、灵（12）、焰（11）、风（11）、影（8）
宝箱： 3 个



攻略要点

这张迷宫的特殊之处在于存在大量带护盾的敌人，终于有不能以射击技能碾压到底的迷宫了。挑选参战角色时应选择擅长刚击与普通攻击的灵属性，推荐刚击距离较远的璃音。高难度下要想取得与出发点相近的那个宝箱，需站在平台上以二段跳 + 飞翔技能突进，由于距离极远，甚至需要在中间补一个向前回避的动作，操作志绪与洸等飞翔距离最长的角色会相对简单一些。两大强敌的有效属性都是影，可以牺牲掉弱点击杀率带一个影属性角色。

BOSS战

漆黑の炽天使		
LV	弱点	HP
99	无	112000

出现在强敌的位置，却是 BOSS 的强度。基本上是第 6 章 BOSS 绝架の炽天使的加强版。使用佑骑、美月等比较赖皮的射击型角色进行持久战是比较好的选择，在战前需要准备大量药品。成功击败 BOSS 并突破迷宫后会得到整个游戏的最强饰品“终ノ纹章”。

◆收集要素：

获取地点	人物情报
杜宫学园・本校舍 1F	ノドカ③、フウカ③（保健室）、ケイコ先生③（保健室）
杜宫学园・本校舍 2F	チヅル③
杜宫学园・本校舍 3F	マサタカ③
杜宫学园・第二校舍 1F	マトウ③
杜宫学园・クラブハウス	チアキ④、マイ④
七星モ－ル・1F	キョウカ④
アクロスタワ－・展望台［スカイラウンジ］	ユウキ④（与アオイ对话）
支线任务：特别代行サマ－ライブ！	レイカ③（任务完成后对话）、ミクリヤ④

◆隐藏支线任务。

任务名	［隐藏］续・映画の出演依赖
委托人	コウサク
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	※ 需完成第 6 话的支线任务映画の出演依赖。 ◆前往杜宫学园・クラブハウス的食堂与コウサク等人对话。 ◆依次选择“笑颜で”、“笑颜で”、“真剑に”→智上升。

任务名	［隐藏］特别代行サマ－ライブ！
委托人	市役所职员
地点	杜宫纪念公园
任务内容	◆前往杜宫纪念公园的舞台旁与市役所职员对话。 ◆前往アクロスタワ－・アクロスシアタ－发生剧情。 ◆前往杜宫商店街与豆腐店的タカヒロ对话。 ◆前往驿前广场与路边演唱者オサム对话。 ◆前往アクロスタワ－与ウララ对话。 ◆前往杜宫纪念公园的舞台旁与市役所职员对话，选择“ライブの准备を始める”。 ◆完成后杜学ニュ－ス速报最后一次更新，至此应已完成书籍收集并跳杯。

任务名	［隐藏］幻の少女を追って
委托人	サカキ
地点	杜宫学园・クラブハウス
任务内容	◆前往レンガ小路的小巷与サカキ对话，选择“もっと详しく闻いてみる”。 ◆前往レンガ小路・アンティ－ク［ルクルト］与ユキノ对话。 ◆前往九重神社・九重流道场与ソウスケ对话。 ◆前往七星モ－ル・2F 的占卜店与サディ对话。 ◆走进杜宫纪念公园的杂木林发生剧情。



主线推进

◆为了引发奇迹，需寻找 5 把白の键。首先前往九重神社与サナエ对话，选择“おみくじを引く”→获得白の键。

↓

◆完成必要任务→获得白の键。

任务名	［必要］十年来の再会
委托人	マナミ
地点	杜宫商店街
任务内容	◆前往杜宫商店街与マナミ对话。 ◆前往驿前广场下层的巴士站旁与老人对话。 ◆前往アクロスタワ－・展望台［スカイラウンジ］与セイジ等人对话。 ◆再次与セイジ对话。 ◆依次选择“十年ぶりの杜宫市はどうですか”、“亲父さんが嫌いで家出を……？”、“わだかまりがあるからこそ会うべきだ”→仁上升。

↓

◆前往杜宫纪念公园，攻略自由迷宫→获得白の键。

※ 圣杯の荆城

弱点属性： 影（11）、焰（6）、钢（7）
宝箱： 4个



攻略要点

后日谭的3个自由迷宫都比较简单，只要注意迷宫内的机关与宝箱即可。以美月套上护盾推进会使攻略难度大幅下降。



◆前往アクロスタワ－·アクロスシアタ－，攻略自由迷宫→获得白の键。

※ 光芒の宫殿

弱点属性： 风（8）、灵（8）、焰（6）
宝箱： 5个



◆经由驿前广场下层的巴士站前往神山温泉，攻略自由迷宫→获得白の键。

※ 古神の洞窟

弱点属性： 钢（10）、灵（8）、风（6）、影（6）
宝箱： 5个



◆集齐5把白の键后，住宅街的特殊大门就会打开。
◆做好准备前往最后的战斗吧，由于进门就直接是BOSS战，因此在进入前需优先选好出战的3名成员。

※ 万古の神域

BOSS战

九尾ノ白兽		
LV	弱点	HP
99	不停变化	560000

随着血量的削弱，弱点也会不停变化。攻击模式基本是幕间BOSS五尾ノ灵兽的大幅强化版。狐火属性会随着弱点变化而改变，注意躲避快速突进、接近背面时的尾巴扫击以及跳起落地时的大范围攻击，剩余的攻击都不算特别难办。在血量减半后会增加咆哮攻击，发光蓄力后会对超大范围产生伤害，记得迅速远离。由于血量高达56万，高难度下极其考验耐心，一旦失误很容易直接被秒。

在奇迹之门后等待着众人的是一位真正的“神祇”。自古以来看尽世间百态的祂，挑选了即将陨落的栞成为自己的巫女，因此强行保留了她的躯体与灵魂。这是超越了所有因果的真正奇迹，只要能够夺回这个栞，她就能摆脱所谓的“谎言”，成为真实的存在。通过九尾白兽亲自上阵的一场试炼之战后，洸的双手终于能够再次触及栞……



本作的奖杯打法与游戏技巧可参照本辑“白金殿堂”栏目，在此就不作详述了。总的来说，剧本与演出部分都中规中矩，处于FALCOM的平均水准，RPG爱好者值得一试。动作部分出乎意料的优秀，可惜大多数迷宫的构造都十分简陋，没有眼前一亮的感觉。而让笔者深感奇怪的是游戏结束后并没有BOSS RUSH模式，无法体验连刷各大BOSS的快感。

文 乌冬 美编 咕噜





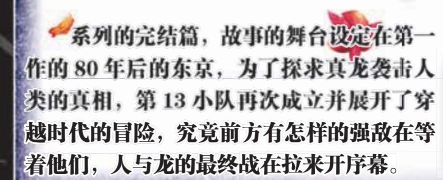


7TH DRAGON III CODE：VFD

系列的完结篇，故事的舞台设定在第一作的80年后的东京，为了探求真龙袭击人类的真相，第13小队再次成立并展开了穿越时代的冒险，究竟前方有怎样的强敌在等着他们，人与龙的最终战在拉来开序幕。

RPG	角色扮演		
3DS	七龙战记Ⅲ 代码 VFD セブンスドラゴンⅢ code:VFD		
SEGA Games	日版	2015年10月15日	
无对应周边	1人	6469日元	

系统详解





职业

本作的职业分为8种，每种都有不同的特点，通过消耗SP点可为角色习得技能业技能，SP的获得方法有战斗胜利、完成任务等。技能一开始只可以习得一部分，其他需要完成特定开发后才能解锁，另外还有需要满足特殊条件才能习得的奥义。

操作说明

键位	作用
方向键 / 滑杆	角色移动
A	确定
B	取消
X	开启主菜单（地图中）/选择队伍（主菜单界面时）
Y	开启地图技能界面（地图中）/更改角色排位（主菜单界面时）
L	切换页面（复数页的界面中）
R	自动战斗（战斗中）/传送（总部）/切换页面（复数页的界面中）

主菜单说明

ITEM	使用道具
EQUIP	更换角色的装备
CUSTOM	习得 / 升级技能
QUEST	查看任务说明
STATUS	查看角色的状态
NAVI	下一步的游戏进行指引
QUEST	查看任务完成情况

附表・异常状态一览

名称	效果
毒	每回合结束时自动受到伤害
出血	每回合结束时自动受到伤害
冻伤	任何行动后自动受到伤害，同时行动速度下降
火伤	任何行动后自动受到伤害，同时两攻两防下降
盲目	攻击的命中率大幅下降，受到伤害兵种
睡眠	无法行动，受到攻击必中
麻痹	一定几率无法行动
混乱 / 错乱	不受控制自己行动，混乱时50%的概率会攻击己方角色，错乱时100%攻击己方角色
石化	无法行动，受到攻击必中，战斗后状态也会继续
行动不能	无法行动
咒い	诅咒，对敌人造成伤害时一部分伤害返还给自己
ダウナ－	低落，MANA消耗翻倍
スキル封じ	技能封印，无法使用技能
スタン	失衡，该回合必定最后行动

武士（サムライ）

攻守平衡的万能型职业，攻击和回复技能一应俱全，着重培养可以一直用到游戏终盘。武士的武器有“一刀”和“双剑”两种可选，两种武器在使用的技能上有一定区别。一刀的特点在于分为拔刀和居合两种形态，拔刀为一般形态，使用“收刀の纺ぎ・破”可变为居合形态，使用的技能也会有所不同。双剑的技能则多附带特殊效果。



培养武士时建议以泛用性高的一刀技能优先，前期“力闩オロシ”对付 BOSS，“旋风卷き”对付杂兵，“练气手当”回复。当开发了第一阶段的技能后，优先习得“收刀の纺ぎ・破”增加居合状态，居合状态里的“崩し拂い”对付 BOSS，拔刀状态的“金翅鸟王旋风”对付杂兵。第二阶段的技能解锁后，“不动居”和“十六手诘め”要第一时间习得，两者配合伤害极高，是 BOSS 战的主要输出来源。另外值得一提的是，装备了道具“居合の心得”可直接从居合状态开始战斗，获得方法可参考后文的救助部分。

习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA
初期	LIFE	LIFE ボ－ナス	增加最大 LIFE	150 → 550 → 1500 → 3000 → 5500	–
	MANA	MANA ボ－ナス	增加最大 MANA	300 → 750 → 2000 → 4000 → 6000	–
	拔刀	旋风卷き	敌全体随机 3 次攻击，攻击次数随等级提升（3 → 4 → 5 → 6 → 7）	初期→ 300 → 600 → 1500 → 2500	3
	拔刀	力闩オロシ	敌单体大伤害 + 出血效果	800 → 2500 → 3500 → 5000 → 7500	5
	双剑	飞天斩り	敌单体中伤害 + 空中敌人特效	初期→ 120 → 250 → 400 → 750	3 → 2
	双剑	割きモミジ	敌单体炎攻击 + 火伤 + 通常攻击附加火属性	250 → 500 → 1300 → 2500 → 5000	5
	双剑	旋风舞い	敌全体随机 6 次攻击，攻击次数随等级提升（6 → 8 → 10 → 12 → 14）	150 → 300 → 600 → 1500 → 2500	3
	回复	练气手当	自己 HP 回复 + 最速行动，Lv5 追加全异常回复	初期→200→400→800→1200→1800→2500→3000 → 4000 → 5000	2
	BUFF	赤火の呼气	随回合经过攻击力逐步上升（最大 10 回合）	100→400→800→1200→2000→2800→3500→4500 → 5500 → 7500	2
	BUFF	黑钢の呼气	随回合经过防御力逐步上升（最大 10 回合）	100→400→800→1200→2000→2800→3500→4500 → 5500 → 7500	2
	自动	愤怒の刃	有同伴死亡的回合，回合结束时自动攻击	150 → 350 → 800 → 2000 → 3500	0
技能开发 Lv1	拔刀	金翅鸟王旋风	敌全体大伤害 + 快速行动	2500 → 3500 → 4000 → 5500 → 7000	6
	居合	崩し拂い	敌单体大伤害 + 敌人异常状态耐性下降	2500 → 3500 → 4000 → 5500 → 7000	7
	双剑	风林重ね	配合属性魔法攻击进行追加攻击 + 最速发动	2000 → 2500 → 3500 → 5000 → 6500	6
	双剑	影无し	敌单体大伤害 + 最速行动 + スタン效果	2000 → 3500 → 4000 → 5500 → 7000	7
	自动	修罗の贯付け	一定几率自动发动，战斗开始时敌全体大伤害	1000 → 1500 → 2000 → 2500 → 3000	0
	BUFF	水月の构	3 回合内被攻击几率上升 + 攻击力上升 + 最速发动	1500 → 2000 → 3000 → 4500 → 6000	5
	专用	收刀の纺ぎ・破	从拔刀状态切换为居合状态 + 敌单体攻击 + 对象 DEF・MDF 下降	150 → 400 → 1200 → 2400 → 4000	2 → 3 → 4
	专用	拔刀の纺ぎ・破	从居合状态切换为拔刀状态 + 敌单体攻击 + 对象 DEF・MDF 下降	150 → 400 → 1200 → 2400 → 4000	2 → 3 → 4
	再动触发	刃下のリアクト	4 回合内受到大伤害的话再次行动，Lv3 时回合数 +1	500 → 1000 → 1500 → 2000 → 2500	2
技能开发 Lv2	拔刀	八双大蛇突き	敌单体大伤害	3500 → 6000 → 8000 → 9000 → 9500	10
	居合	十六手诘め	敌单体超大伤害 + 攻击必中	4000 → 6500 → 8500 → 9000 → 9500	10
	双剑	大一文字	敌单体特大伤害 + 其他敌人溅射伤害	3500 → 6000 → 8500 → 9000 → 9500	10
	BUFF	丹田法の训	6 回合内我方全体最大 HP 上升，Lv3 时回合数 +1	2000 → 3500 → 6000 → 6500 → 7500	5
	BUFF	不动居	下次攻击伤害大幅提升 + 状态异常付加率上升	3000 → 4500 → 8500 → 9500	15 → 18 → 20
奥义	一刀奥义	天地断ち	敌全体超绝大伤害 + 出血	9900	30
	双剑奥义	乱れ散々樱・双	敌单体超绝大伤害	9900	25

神之手（ゴッドハンド）

善长使用各种拳系攻击和回复技能的职业，特点是某些招式会给敌人附加特有的 G 深度状态，G 深度一共有 3 个阶段，深度越高神之手对该敌人使用的高威力技能也越多。

G 深度是神之手战斗的关键，所以能提升 G 深度的“ジャブ”是必须技能，建议尽早升满，这样可一次提升到 2 段，直接用“ダブルフック”和“スピネイジブロウ”战斗，打龙系敌人或 BOSS 时“ゴッドチャ－ジ”配合“迎击スタンス”也能快速提升 G 深度，并且还有一定输出，不过要注意血量。开发了第一阶段技能后，优先习得“ドリルクロウラ－”和“ゴッドリアクト”，其中前者攻击和回复两不误，而后者则能在附加 G 深度时一定几率再行动，配合“ゴッドチャ－ジ”效果更佳。第二阶段技能则没什么太出彩的，可以省下 SP 提升之前的主要技能等级或拿来习得奥义，值得一提的是神之手的奥义附带行动不能效果，BOSS 战时相当有用，SP 有余就尽快习得。



习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA
初期	LIFE	LIFE ボ－ナス	增加最大 LIFE	150 → 550 → 1500 → 3000 → 5500	–
	MANA	MANA ボ－ナス	增加最大 MANA	300 → 750 → 2000 → 4000 → 6000	–
	G 深度	ジャブ	敌单体伤害（G 深度 +1）+ 最速发动，Lv5 时 G 深度 +2	初期→ 250 → 450 → 700 → 1000	2
	G 深度	正拳突き	【G 深度 1】敌单体中伤害，Lv5 时 G 深度 0 也可发动 +G 深度 100% 附加	初期→ 130 → 300 → 550 → 1200	4
	G 深度	ブリッツエンデ	【G 深度 2】敌单体攻击（G 深度越高伤害越大）+G 深度解除	初期→250→450→900→1800→3000→4500→6000 → 8000 → 9500	6
	G 深度	ダブルフック	【G 深度 2】敌单体大伤害 +ATK・MAT 下降	300 → 550 → 1500 → 3500 → 5000	6
	G 深度	スピネイジブロウ	【G 深度 2】敌单体大伤害 +DEF・MDF 下降	300 → 550 → 1500 → 3500 → 5000	6
	迎击	迎击スタンス	反击＋被攻击率上升 + 最速发动	150→250→500→1000→1500→2500→3500→4500 → 5500 → 6500	2
	迎击	アンチ・バステ	状态异常无效化 + 反击 + 被攻击率上升 + 最速发动	1500 → 2500 → 3500 → 5000 → 6500	0
	回复	カイロプラクティク	我方单体 HP 回复 + 最速发动	初期→250→500→1000→1500→2000→2500→3000 → 3500 → 4000	3
	回复	デトックス	我方单体毒・麻痹・盲目恢复→ Lv2 时追加火伤・冻伤・出血恢复→ Lv3 时全异常状态恢复→ Lv4 时追加最速发动	初期→ 500 → 1000 → 2000 → 4000 → 5000	4 → 3
	回复	心肺苏生	我方单体复活	250 → 700 → 1300 → 2500 → 3000	4
	BUFF	ゴッドチャ－ジ	G 深度附加百分百成功 + 一定回合内攻击力上升，回合数随等级增加（4 → 5 → 6）	150 → 400 → 1200 → 2500 → 4000	3
技能开发 Lv1	G 深度	ドリルクロウラ－	【G 深度 3】敌单体特大伤害 +HP 回复	3500 → 6000 → 8500 → 9000 → 9500	12
	BUFF	攻めの经路	6 回合内我方单体 ATK・MAT 上升 + 最速发动	1000 → 2000 → 3000 → 4000 → 5000	3
	BUFF	护りの经路	6 回合内我方单体 DEF・MDF 上升 + 耐性上升 + 最速发动	1000 → 2000 → 3000 → 4000 → 5000	3
	BUFF	弹きの经路	6 回合内我方单体 SPD・回避上升 + 最速发动	1000 → 2000 → 3000 → 4000 → 5000	3
	自动	先制ゴッド	战斗开始时敌全体攻击（G 深度 +1）	2000 → 3000 → 4000 → 5000 → 6000	0
	再动触发	ゴッドリアクト	4 回合内 G 深度成功附加时低几率再次行动	500 → 1000 → 1500 → 2000 → 2500	0
技能开发 Lv2	G 深度	ク－デグレイス	【G 深度 3】敌单体特大伤害，敌人异常状态中伤害增加	3000 → 5000 → 7000 → 9000 → 9500	10
	自动	最期の炎	HP 为 0 时一定几率存活	2500 → 4000 → 5000 → 6000 → 7000	0
	自动	星屑プレス	一定几率自动发动，回合结束时将受到的伤害反击给敌人	3000 → 4500 → 6000 → 7000 → 8000	0
奥义	奥义	ア－スブレイカ－	敌单体超绝大伤害＋行动不能	9900	30

特工（エージェント）

速度型职业，特点是可以让敌人进入ハッキング状态，一旦ハッキング成功，就可以进行附加大幅降能力的 DEBUFF 或 100% 催眠等行动，对我方非常有利。另外特工的技能多为空属性，对飞行和浮游系的敌人有特效。

由于特工的打法多以ハッキング状态为主轴，"ハッキング"和"ハックスティ－ル"是必须的，要尽快升满。BOSS 战时ハッキング的成功率不高，最好配合"ファイア：TROY"或"アイス：TROY"使用，同时其他有火属性攻击或冰属性攻击的职业也可以利用到技能效果。开发了第一阶段技能后，优先习得"ロストパワ－.x"，可让ハッキング状态的敌人全能力大幅下降，对 BOSS 有不错的效果，中了的话基本就相当于短时间内废了。"アサシンズリアクト"效果为攻击会心时再次行动，装了提升会心的饰品后，再用"アサシンズリアクト→ハイディング→ラッシュショット"的技能组合有很高几率再次行动，所以第二阶段技能解锁后就优先习得"ラッシュショット"。另外第二阶段里能让ハッキング状态的敌人强制睡眠的"スリ－プオ－ル"也很有用，让 BOSS 睡着后就专心加 BUFF 或回复。



习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA
初期	LIFE	LIFE ボ－ナス	增加最大 LIFE	150→550→1500→3000→5500	–
	MANA	MANA ボ－ナス	增加最大 MANA	300→750→2000→4000→6000	–
	专用	ブッシュトラップ	【ハイディング中】空属性反击（不可重复）+ 行动不能	300→1000→2500→4000→6000	2
	铳	ジャンプショット	回合开始时进行空属性追加攻击，回合数随等级增加（2→3→4）	1000→1500→2000→3500→5500	8
	铳	エイミングショット	敌单体空属性中伤害→Lv5 附加必中效果→Lv6 附加盲目效果	初期→150→400→800→1500→3000→3500→4000→5000→6500	6
	铳	ニ－ブレイク	敌单体空属性伤害 + 一定几率スタン + 最速发动	1000→1500→2000→3500→5500	5
	ハッキング专用	マッドストライフ.x	ハッキング中的敌人自相残杀 + 最速发动	初期→500→1200→2500→5000	2
	ハッキング专用	スケイプゴ－ト.x	ハッキング中敌中伤害 + 我方全员 MANA 回复 + 最速发动	初期→500→1200→2500→5000	3
	陷阱	ファイア：TROY	设置由其他火属性攻击触发的追击陷阱 + ハッキング耐性下降	1000→1500→2000→3500→5500	2
	陷阱	アイス：TROY	设置由其他冰属性攻击触发的追击陷阱 + ハッキング耐性下降	1000→1500→2000→3500→5500	2
	ハッキング专用	ハッキング	2 回合敌全体ハッキング状态	初期→1000→2500→4500→8000	0
	专用	エスケイプダンス	高几率逃走 + 最速发动	500	0
	BUFF	トリックハンド	一定回合内回复道具效果上升，回合数随等级增加（5→6→7）	初期→500→1500→2500→5000	2
	BUFF	ハイディング	5 回合内被攻击几率下降 + 会心几率上升 + 回避率上升 + 最速发动	初期→500→1500→2500→5000	0
	自动	ハックスティ－ル	一定几率自动发动，战斗开始时对敌单体使用ハッキング，Lv4 追加全体效果	500→1500→2500→4000→5000	0
技能开发 Lv1	铳	エア・アサルト	敌全体空属性伤害 + 最速发动	2000→3000→4000→5000→6000	7
	ハッキング专用	ロストパワ－.x	ハッキング状态中的敌人大伤害 +3 回合能力值下降 + 最速发动，Lv3 回合数 +1	2000→3000→4000→5000→6000	6
	自动	サプライズハント	低几率先制攻击，Lv3 追加敌方先制攻击无效化效果	2000→2500→3500→4500→5500	0
	自动	チ－タ－マン	一定几率自动发动，下回合我方全员最速行动	3000	0
	再动触发	アサシンズリアクト	6 回合内攻击会心时再次行动，最多行动 3 次	1000	3
技能开发 Lv2	ハッキング专用	スリ－プオ－ル	ハッキング状态中的敌人进入睡眠效果，，回合数随等级增加（3→4）	3000→5000→7000→8000→9000	8
	铳	ラッシュショット	敌单体空属性 4 次攻击，攻击次数随等级增加（4→5→6→7→8）	2500→4500→8500→9500	15
奥义	奥义	インドラの风	敌全体超绝大伤害	9900	40

决斗者（デュエリスト）

使用卡牌战斗的“卡牌游戏玩家”，卡牌分别对应火、冰和雷三种属性，攻击技能基本都要消耗卡片才能进行，不同的技能所消耗卡牌数量和种类也有所区别，除了用专门的技能补充卡牌外，每回合也会自动补充一张。

由于卡牌是决斗者的生命，增加手牌的“手札ボ－ナス”一定要优先升满，接着建议围绕火系技能升级，“Xバ－ン→火山”在前期有着不错的输出，还有用来增加火属性手牌的炎のカ－ド。第一阶段技能解锁后优先习得消耗2张火属性手牌发动的技能炎のマジュウ，这样就可使用“Xバ－ン→火山→炎のマジュウ”的技能组合进一步增加输出，另外“ラッキ－ダイスロ－ル”也值得一学，虽然是几率发动，不过效果都不错，反正有益无害。第二阶段解锁后可以先学消耗3张火属性手牌发动的技能“炎のドラゴン”，“Xバ－ン→火山→炎のドラゴン”或“Xバ－ン→炎のドラゴン→炎のドラゴン”是后期作战的主力，但前提是手牌得跟得上，否则就要消耗一回合用技能补充火属性手牌，效率会不及同为以魔法攻击为主的魔术师。另外值得一提的是，虽然决斗者在前线表现一般，不过作为后备队伍时却非常有用，原因在于他的队伍支援为解除我方角色所有异常状态，这在异常状态横行的本作中简直是神一般的技能，所以不要认为决斗者不能打就不把他加进队伍。



习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA	消耗手牌
初期	LIFE	LIFE ボ－ナス	增加最大 LIFE	150→550→1500→3000→5500	–	–
	MANA	MANA ボ－ナス	增加最大 MANA	300→750→2000→4000→6000	–	–
	初期	手札ボ－ナス	战斗开始时的手牌增加，张数随等级上升（2→3→4）	初期→2000→4000	0	–
	专用	Xバ－ン	3回合内根据使用的火属性卡牌数量对敌全体进行火属性攻击＋最速发动	初期→400→1000→2000→2500→3000→3500→4500→5500→7000	4	–
	召唤	炎のマモノ	火属性攻击＋火伤效果	初期→400→800→1800→3500	3	火
	召唤	冰のマモノ	冰属性攻击＋冻伤效果	初期→300→700→1500→3000	3	冰
	召唤	雷のマモノ	雷属性攻击＋麻痹效果	初期→300→700→1500→3000	3	雷
	陷阱	落とし穴	设置陷阱，4回合内受到地上近距离攻击自动反击＋行动不能效果	初期→500→1000→2000→3000→4000	3	火冰
	陷阱	铁条网	设置陷阱，4回合内受到物理攻击自动反击＋出血效果	初期→500→1000→2000→3000→4000	3	冰雷
	陷阱	火炎旋风	设置陷阱，4回合内受到魔法攻击自动反击＋盲目效果	500→1300→2000→3000→4000→5000	5	火雷
	地形	火山	敌全体火属性伤害+5回合火耐性下降	750→2500→4000→7000→9000	9	火 ×2
	地形	冰河	敌全体冰属性伤害+5回合冰耐性下降	750→2000→3000→6000→8000	9	冰 ×2
	地形	雷云	敌全体雷属性伤害+5回合雷耐性下降	750→2000→3000→6000→8000	9	雷 ×2
	专用	サプライ·ドロ－	手牌补充（属性随机），张数随等级上升（2→3→4）	初期→1000→2000	4	–
	搜索	炎のカ－ド	补充火属性手牌，张数随等级上升（1→2→3）	200→2500→8000	3	–
	搜索	冰のカ－ド	补充冰属性手牌，张数随等级上升（1→2→3）	150→1500→6000	3	–
	搜索	雷のカ－ド	补充雷属性手牌，张数随等级上升（1→2→3）	150→1500→6000	3	–
技能开发Lv1	专用	MANA ゲイン	3回合内根据使用的冰属性卡牌数量回复我方全员 MANA+最速发动	2000→4000→5000→7000	0	–
	召唤	炎のマジュウ	火属性攻击＋火伤效果	1000→2000→4500→5500→6300	7	火 ×2
	召唤	冰のマジュウ	冰属性攻击＋冻伤效果	1000→2000→3000→4500→6000	7	冰 ×2
	召唤	雷のマジュウ	雷属性攻击＋麻痹效果	1000→2000→3000→4500→6000	7	雷 ×2
	自动	ラッキ－ダイスロ－ル	战斗开始时一定几率自动发动，甩出骰子发动对应的效果，月亮（道具掉落率2倍），太阳（获得经验值3倍），闪电（MANA全回复），星星（获得SP3倍）	3000	0	–
	自动	ジャッジメントタ－ン	3种陷阱全部设置后回合结束时发动，敌全体无属性特大魔法伤害＋全陷阱解除	2000→4000→5000→6000→8000	0	–
	再动触发	天运のリアクト	4回合内攻击伤害为奇数时一定几率再次行动	2000→3500→5000	5	–

习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA	消耗手牌
技能开发 Lv2	召唤	炎のドラゴン	火属性攻击＋火伤效果	3500→5000→6000→7000→8000	12	火 ×3
	召唤	冰のドラゴン	冰属性攻击＋冻伤效果	2500→4000→5500→6500→7500	12	冰 ×3
	召唤	雷のドラゴン	雷属性攻击＋麻痹效果	2500→4000→5500→6500→7500	12	雷 ×3
	自动	俺のターン!	一定几率发动，我方 BUFF・再动触发回合＋1	2500	0	–
奥义	奥义	巨人召唤	敌全体无属性魔法超绝大伤害	9900	45	–

魔术师（メイジ）



典型的法师型角色，有着各种属性的攻击魔法以及回复魔法，无论攻击还是回复都能胜任。不过和普遍的法师型角色一样防御力都不高，要注意保护好。

由于加入时期比较晚，加入时就已经解锁了第一阶段的技能习得，其中包含了各属性的单体和全体魔法，还有回复、异常状态解除以及复活魔法，基本能满足各种战况，根据需要习得即可。另外值得一提的是“シールドクラフト”这个技能，可以为自己设置一块抵挡伤害的盾牌，受到攻击时先扣盾牌的耐久，大大增加了魔术师的存活能力，要尽早习得。第二阶段的技能解锁后，优先习得“マナバレット”和“メイジズコンセント”，“メイジズコンセント→マナバレット”的技能组合是 BOSS 战的不二之选。

习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA
初期（含技能开发 Lv1）	LIFE	LIFE ボーナス	增加最大 LIFE	150→550→1500→3000→5500	0
	MANA	MANA ボーナス	增加最大 MANA	300→750→2000→4000→6000	0
	专用	フレイム	敌单体火属性伤害＋火伤效果	初期→350→1000→2000→3000	4→6→10
	专用	ヴォルケイノ	敌全体火属性伤害＋火伤效果	2500→3000→3500→5500→7000	5
	BUFF	フレイムヴェイル	一定回合里为我方一个角色附加炎铠，对接触攻击进行火属性反击＋火伤，回合数随等级提升（5→6→7）	2000→3000→4000→5000→6000	2
	专用	フリーズ	敌单体冰属性伤害＋冻伤效果	初期→350→1000→2000→3000	4→6→10
	专用	ブリザード	敌全体冰属性伤害＋冻伤效果	2500→3000→3500→5500→7000	5
	BUFF	フリーズヴェイル	一定回合里为我方一个角色附加冰铠，对接触攻击进行冰属性反击＋冻伤，回合数随等级提升（5→6→7）	2000→3000→4000→5000→6000	2
	专用	ショック	敌单体雷属性伤害＋麻痹效果	初期→500→1500→2500→3500	6→8→12
	专用	ボルトストーム	敌全体雷属性伤害＋麻痹效果	2500→3500→4000→6000→7500	7
	BUFF	ショックヴェイル	一定回合里为我方一个角色附加雷铠，对接触攻击进行雷属性反击＋麻痹，回合数随等级提升（5→6→7）	2000→3000→4000→5000→6000	3
	专用	シールドクラフト	制作抵挡伤害的魔法盾，承受伤害随等级提升	1000→1300→1600→1900→2400→3000→3500→4000→4500→5000	2
	回复	キュア	我方单体 HP 回复→Lv4 可选择全体	初期→250→500→1000→1500→2000→3000→4000→5000→6000	3
	回复	リカヴァ	我方单体麻痹、火伤、毒、盲目恢复→Lv2 全状态异常状态回复→Lv3 最速新动→Lv5 可选择全体	700→1300→2500→3000	1→0
	回复	リザレクション	我方单体复活	初期→700→1300→2500→3000	4
	自动	ヒーリングマナ	一定几率自动发动，回合结束时自动回复 MANA	2000→3000→4000→5000→6000	0
	再动触发	デッドマンズリアクト	一定回合内我方角色战斗不能时再次行动，回合数随等级提升（4→5→6→7→9）	500→1000→1500→2000→2500	0
技能开发 Lv2	专用	マナバレット	敌单体特大魔法伤害	3500→5000→7500→9000→9500	16
	专用	ヘヴンズプレス	敌单体魔法伤害＋出血效果	2500→4500→5000→7000→8000	2
	BUFF	メイジズコンセント	下次魔法攻击伤害大幅提升	4000→7000→8000→8500→9000	18
	自动	MANA・バーン	一定几率自动发动，敌单体魔法伤害	1500→2000→2500→4500→6500	0
奥义	奥义	ジエンドオブワールド	敌全体超绝大攻击＋麻痹＋出血效果	9900	40

命运占卜者（フォーチュナー）

使用镰刀的占星者，能用丰富的异常状态攻击是其最大的魅力，同时也能胜任回复和辅助工作，但要注意这个职业的体力和防御都很低，一个人基本无法战斗。

初期技能以“风と木の诗”优先，升到最高后每回合 60 的回复量可是关键时刻的救命稻草，其次是以全体为对象的防御 BUFF“力学の否定”，无论是杂兵战还是 BOSS 战都很实用，另外“レベレ－ション眠”也值得一学，如果把龙系或 BOSS 给催眠了就赚大了。第一阶段的技能首先要把以全体为对象的魔防 BUFF“魔法の否定”学了，这样两种防御 BUFF 一放，BOSS 战也有底气了，其他值得学的还有“月の加护”以及“イ－コ－ル”，不过效果都不能太过期待。第二阶段的技能基本没什么实用的，顶多就学个用来赚 SP 的“星の加护”，如果 SP 有余可以把自杀式攻击“サクリファイス”给学了，但这招和符文骑士的自残技能“ブレイブソ－ド”比起来要逊色不少，而且死了还不能复活，慎用。



习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA
初期	LIFE	LIFE ボ－ナス	增加最大 LIFE	150 → 550 → 1500 → 3000 → 5500	–
	MANA	MANA ボ－ナス	增加最大 MANA	300 → 750 → 2000 → 4000 → 6000	–
	专用	レベレ－ション 眠	单体攻击＋睡眠效果＋其他状态异常附加成功率上升，Lv3 追加全体效果	初期→ 500 → 1000 → 2000 → 4000	3
	专用	レベレ－ション 血	单体攻击＋出血效果＋其他状态异常附加成功率上升，Lv3 追加全体效果	初期→ 500 → 1000 → 2000 → 4000	3
	专用	魂のオラクル	攻击眠・咒・盲・麻痹・低落状态的敌人时 HP 回复	初期→200→500→1000→1500→2000→3000 → 4000 → 5000 → 7000	3
	专用	力のオラクル	攻击出血・毒・火伤・冻伤状态的敌人时 HP 回复	初期→200→500→1000→1500→2000→3000 → 4000 → 5000 → 7000	3
	BUFF	力学の否定	3 回合内我方全体物理伤害减少＋最速发动	初期→ 1500 → 4000 → 6000 → 8500	3
	BUFF	マナフロ－タ－	我方下次行动时 MANA 消费 0+ 最速发动	1500	8
	回复	风と木の诗	4 回合内我方全体 HP 每回合回复，Lv5 时回合数 +1	600 → 1200 → 2400 → 5000 → 7000	5
	回复	月明かりの诗	4 回合内我方全体 MANA 每回合回复，Lv5 时回合数 +1	600 → 1000 → 2000 → 3500 → 6000	3
技能开发 Lv1	专用	レベレ－ション 盲	单体攻击＋盲目效果＋其他状态异常附加成功率上升，Lv3 追加全体效果	1500 → 3000 → 4000 → 5000 → 6000	8
	专用	レベレ－ション 毒	单体攻击＋毒效果＋其他状态异常附加成功率上升，Lv3 追加全体效果	1500 → 3000 → 4000 → 5000 → 6000	6
	专用	ギフト・フォ－・ユ－	自己中的异常状态附加给敌人	1500	0
	BUFF	魔法の否定	3 回合内我方全体魔法伤害减少 最速发动	2000 → 3000 → 4000 → 5000 → 7000	4
	BUFF	イ－コ－ル	发动技能的当回合如果有角色死亡会在回合结束时复活，注意全员死亡时无效	2500 → 3000 → 3500 → 4000 → 5000	10 → 8 → 6 → 4 → 2
	自动	太阳の加护	一定几率自动发动，回合结束时我方 MANA 回复	1500 → 2000 → 2500 → 3000 → 3500	0
	自动	月の加护	一定几率自动发动，我方角色中状态异常时恢复	7000	0
	再动触发	追随のリアクト	4 回合内我方角色再行动时一定几率再行动	2500	0
技能开发 Lv2	专用	レベレ－ション 咒	单体攻击＋诅咒效果＋其他状态异常附加成功率上升，Lv3 追加全体效果	3000 → 5000 → 7500 → 8500 → 9000	14
	专用	レベレ－ション 死	单体攻击＋即死效果＋其他状态异常附加成功率上升	3500 → 5500 → 8000 → 9000 → 9500	18
	专用	サクリファイス	以自杀为代价给敌人带来巨大无属性魔法伤害，使用后当战战斗无法复活	9900	45
	自动	星の加护	战斗开始时一定几率自动发动，2 回合以内胜利 SP1.5 倍	2500	0
奥义	奥义	ユグドラシルの风	我方复活＋体力全满＋状态异常恢复	9900	30

符文骑士（ルーンナイト）

擅长回复和支援的魔法剑士，有着全职业中最高的防御力，在队伍里是守护神一般的存在。

相比其他职业，由于符文骑士要兼任奶妈和肉盾，体力就显得非常重要，所以初期可以优先提升“LIFE ボ－ナス”，其他则以回复和辅助技能为主，如全体回复的“骑士の惠み”、全体魔防 BUFF 的“オ－ラシ－ルド”、提升自身HP最大值的“身命の誓い”，还有为同伴挡枪的“身代わり”。当开发了第一阶段技能后，首先习得攻击和回复两不误的“ドレインソ－ド”，同样重要的还有解除我方全体异常状态的“骑士の眼差し”。第二阶段技能解锁后直接把所有 SP 扔到“ブレイブソ－ド”上面，这招为以自残为代价给敌人带来巨大伤害，之后可以接“ドレインソ－ド”将体力补回来，如此反复，这样一个暴力型奶妈就诞生了。



习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA
初期	LIFE	LIFE ボ－ナス	增加最大 LIFE	150→550→1500→3000→5500	–
	MANA	MANA ボ－ナス	增加最大 MANA	300→750→2000→4000→6000	–
	专用	アイスソ－ド	敌单体冰属性魔法中伤害＋冻伤	初期→740→1500→2500→3500	3
	专用	エレキソ－ド	敌单体雷属性魔法中伤害＋麻痹	初期→750→1500→2500→3500	6
	专用	挑发	自身被攻击率上升＋最速发动	初期→500→1000→1500→2000→3000→3500→4000→4500	3
	回复	骑士の惠み	我方全体 HP 回复	初期→1000→1500→2000→3000	4
	BUFF	オ－ラシ－ルド	3 回合内我方全体魔法防御力上升＋最速发动	初期→500→1000→2000→4000	2
	BUFF	身命の誓い	一定回合内 HP 最大值上升，回合数随等级上升（3→5）	初期→600→1000→2000→4000	3
	专用	身代わり	DEF・MDF 上升＋将针对其他角色的攻击引向自己＋最速发动	500→1000→1500→2000→3000→4000→5000→6000→7000→8000	2
	自动	护りの要	一定几率自动发动，我方全体魔法防御 3 回合内上升	700→1500→2000→2500→3000	0
技能开发 Lv1	专用	ドレインソ－ド	敌单体魔法大伤害＋根据伤害回复 HP	1200→2400→3600→4000→6000	10
	专用	ラミアンソ－ド	敌单体魔法中伤害＋根据伤害回复 MANA	1200→2400→3600→4000→6000	0
	BUFF	エンチャントアイス	4 回合内我方全体附加冰属性＋最速发动	1000	5
	BUFF	エンチャントエレキ	4 回合内我方全体附加雷属性＋最速发动	1000	5
	专用	反击の狼烟	自身 HP 越少伤害越高的魔法攻击＋出血效果	2500→3500→4500→5500→6500	10
	专用	骑士の愤怒	我方有角色时死亡使出的大伤害魔法攻击，没死者时效果减少	2000→3000→4000→5000→6000	1
	回复	骑士の眼差し	我方全体火伤・冻伤・麻痹・睡眠恢复→Lv3 追加诅咒・混乱恢复→Lv4 追加错乱・盲目恢复	2000→3000→4000→5000→5500	4→3→2
	专用	クレンチング	受到致死伤害时以 1 的 HP 存活	3000	5
	再动触发	タフネスリアクト	4 回合内回合结束时 HP 低于 5% 以下一定几率再次行动，Lv2 时回合数 +1，Lv3 时 HP 要求提升为 10%，Lv4 时回合数 +2，Lv5 时 HP 要求提升为 15%	500→1000→1500→2000→2500	0
技能开发 Lv2	专用	ブレイブソ－ド	以消耗自身体力为代价的无属性魔法大伤害，消耗体力随等级增加（50%→55%→60%→65%→70%）	3000→8000→9000→9500	13
	专用	ベルセルク	3 回合内 MAT・SPD 上升，并且不受控制自动攻击敌人	2500→6000→8000→9000→9500	18
	自动	骑士の夸り	自身体力为 0 时发动的临死一击，受到的伤害越多攻击力越大	2000→4000→5000→6000	0
奥义	奥义	オ－ディンの怒り	敌单体超绝大伤害＋ LIFE 吸收＋冻伤	9900	45



清道夫（バニッシャー）

拥有全职业中最高物理攻击力和最多体力的重装战士，使用武器为机甲枪，特点是消耗特殊的爆药使出各种攻击或援护技能。

和决斗者类似，清道夫很多技能都需爆药才能发动，所以增加爆药上限的“爆药ボ－ナス”要优先加满，还有回复爆药的“リロ－ド”，其他的初期攻击技能无需学太多，顶多再学一招“轰音”支援队伍，等开发了第二阶段的技能后直接将 SP 全部用来学“ア－スクェイク”，这招威力巨大，无论是清理杂兵还是打 BOSS 都无话可说，基本一招就能吃通天。学会了奥义后，“ア－スクェイク→爆热ランスド ライバ－→ア－スクェイク”的组合非常强劲。另外“コメット スピア”虽然作为攻击技能一般，不过由于会先消失一回合，这回合里不会受到任何攻击，作为回避技能来用还是不错的。

习得时期	类型	名称	效果	每级所需 SP	消费 MANA	消费爆药
初期（含技能开发 Lv1）	LIFE	LIFE ボ－ナス	增加最大 LIFE	150 → 550 → 1500 → 3000 → 5500	–	–
	MANA	MANA ボ－ナス	增加最大 MANA	300 → 750 → 2000 → 4000 → 6000	–	–
	爆药	爆药ボ－ナス	增加持有爆药数量上限，数量随等级增加（3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 9）	500 → 1000 → 2000 → 4500 → 9000	0	–
	爆药	クラップトラップ	全体随机 5 次火属性伤害 + 火伤，攻击次数随等级增加（5 → 6 → 7）	初期→ 1500 → 2500 → 3500 → 5000	3	1
	爆药	バ－ストアタック	单体 3 回火属性攻击 + 火伤	初期→ 1500 → 2500 → 3500 → 4500	5	1
	爆药	ドラゴンバスタ－	全体火属性攻击对龙特效 + 体型伤害补正	2000→3000→4000→5000→600010→11→12 → 13 → 15	5 → 4	5
	专用	スロ－イングスピア	单体中伤害，有较大伤害浮动	初期→ 1500 → 2000 → 2500 → 3000	4	–
	专用	オ－バ－スピア	单体伤害 + 低几率即死效果	2000 → 2500 → 3000 → 4000 → 5000	6	–
	爆药	アサルトスピア	敌单体大伤害	初期→ 1500 → 2500 → 3500 → 5000	4	2
	爆药	轰音	2 回合 敌全体 ATK・DEF 下降 + 最速发动	初期→ 500 → 1500 → 3500 → 4500	1	1
	爆药	烟幕	敌全体盲目 + 最速发动	初期→ 500 → 1500 → 3500 → 4500	3	1
	爆药	爆药散布	3 回合内我方火属性攻击效果上升 + 火伤附加率上升	初期→ 500 → 1500 → 3500 → 4500	3	–
	自动	エクスタ－ミネ－ト	战斗开始时一定几率发动，全体随机 3 次火属性伤害	2000 → 2500 → 4500 → 5500 → 6500	0	–
	专用	ウォ－クライ	战斗开始时一定几率发动，3 回合内自身 ATK・DEF 上升	1000 → 2000 → 3000 → 4500 → 6000	0	–
	专用	リロ－ド	回复爆药，回复数量随等级提升（2→3→4）	初期→ 2500 → 4000	2	–
	再动触发	キリングリアクト	一定回合内打倒敌人一定几率再次行动，回合数随等级提升（4 → 5 → 6）	500 → 1000 → 1500	2	–
技能开发 Lv2	爆药	カ－ペットボム	全体火属性大伤害	3000 → 5000 → 7500 → 9000 → 9500	6	2
	专用	ラッシュスピア	全体随机 5 次中伤害攻击	3000 → 4500 → 6000 → 7500 → 8000	10	–
	爆药	アサルトスピア	单体大伤害攻击	1500 → 2500 → 3500 → 4500 → 5000	4	2
	爆药	コメットスピア	使用技能后先跳到空中，下回再攻击 + 对龙特效	2500→3500→4500→5500→6000→6500→7000 → 7500 → 8000 → 9500	18	6
	爆药	ア－スクェイク	消耗所有爆药的敌全体大伤害，爆药越多伤害越大	2500→3500→4000→4500→5000→5500→6500 → 7500 → 8500 → 9500	8 → 9 → 10	所有
	专用	爆药转换	3 回合中火属性伤害减轻 + 受到火属性伤害时一定几率补充 1 个爆药 + 最速发动，Lv3 时补充爆药 +1	1500 → 2000 → 2500 → 3000 → 3500	3	–
	自动	オ－トリロ－ド	一定几率自动发动，回合结束时自动回复 1 个爆药	6000	0	–
奥义	奥义	爆热ランスドライバ－	单体超绝大伤害 + 火伤 + 爆药全回复	9900	30	–

EXHAUST和奥义

第 2 章会解锁 EXHAUST 系统，角色在战斗中被敌人攻击或攻击敌人时都会逐渐累积 EX 槽，蓄满 EX 槽后可以在战斗中使用 EXHAUST 指令进入该状态，这时角色的能力会大幅提升，并且必定在回合开始时第一个行动，使用道具或回复技能时效果提升，还有最关键的是只有在 EXHAUST 状态下才能使用奥义，但要注意 EXHAUST 状态的效果只能持续一回合。

奥义的习得于第 5.1 章解锁，前往研究开发**フロア**的研究室可以向**ヨシダ**打听到每种奥义的获得方法，接着将等级达到 50 级以上的角色设定为第一支队伍的队长就可参考以下的方法习得奥义。

职业	名称	习得方法
武士（一刀）	天地断ち	前往医疗**フロア**和**ヨリトモ**对话，选择“**サムライ（刀）**”→前往**セブンスエンカウント**，调查装置选“**サムライ单独で训练する**”→战斗胜利后习得
武士（双剑）	乱れ散々樱・双	前往医疗**フロア**和**ヨリトモ**对话，选择“**サムライ（双剑）**”→前往**レストフロア**最上方的天台→对话依次选择“**大型船に急行する**”、“**击坠する！**”、“**家族の救助を最优先する！**”
神之手	**ア－スブレイカ－**	前往正门前广场和**ブラスタ－レイブン**对话→前往**セブンスエンカウント**进入东京，→到达 FINAL STAGE 和**ブラスタ－レイブン**单挑→战斗胜利后习得
特工	**インドラの炎**	前往开发**フロア**→调查发光位置→依次选择“**パソコンの电源を入れる**”、“**ウイルスを流し入む**”、“**バックドアから侵入する**”、“**实行ファイルをクラックする**”、“**デ－タベ－スにアクセスする**”→前往**スカイラウンジ**和钢琴附近的黑衣老人对话，选“**テラ·ディカ·メギトゥ－ル**”
决斗者	巨神召唤	前往会议**フロア**→调查发光的自动贩卖机→选择“**1000Az 投入する**”
符文骑士	**オ－ディンの怒り**	前往**アトランティス**避难区和**エ－グル**对话→前往**ベルク**海洋宫殿的正门和**エ－グル**单挑→战斗胜利后习得
命运占卜者	**ユグドラシルの风**	救助全部 30 只猫后→前往医疗**フロア**的**ネコカフェ**和店员对话
魔术师	**ジエンドオブワ－ルド**	前往资料室触发剧情→调查发光的位置
清道夫	**爆热ランスドライバ－**	前往**カザン**共和国的古代遗迹**レデイン**最上层→打倒**ノ－ブルロ－ジア**→前往**エデン**避难区和**ブリジルト**对话



开发

完成第一章的迷宫回到总部后，和 3F 会议**フロア**柜台处左边的**チカ**对话解锁“开发”系统，选“NODENS CUSTOM”可消耗讨伐龙系敌人获得的 DZ 对进行总部的改装以及开发新商品和技能。

名称	所需 DZ	内容	解锁条件	报酬
新制品开发 Lv1	2	商店追加新商品	第 1 章初次完成任务	失败**カロリ－バ－**
「**マイル－ム**」改修	3	4F 追加新地点**マイル－ム**	第 1 章初次完成任务	手作り弁当
「**ラウンジ** Lv1」改修	5	RH 追加新地点**スカイラウンジ**	第 2 章开始时	**マインドブ－スタ－**
「资料室 Lv1」改修	4	B5F 追加新地点资料室	第 2 章开始时	**ガ－ドリング** II
新制品开发 Lv2	3	商店追加新商品	第 2 章 到达低层区**クラディオン**的居住区 &Lv1 改修完成	失败**カロリ－バ－**
新制品开发 Lv3	5	商店追加新商品	第 3 章开始时 &Lv2 改修完成	**カロリ－バ－**
スキル开发 Lv1	5	职业追加新技能	第 3 章开始时	SP **アップ** 300、1000SP
「**アトランティス**避难区」改修	30	B2F 追加新地点	第 3 章	**バ－ンズカット**
「资料室 Lv2」改修	8	可以进入资料室最里层的房间	第 3 章	**パラスガ－ド**
「**ラウンジ** Lv2」改修	7	**バ－ラウンジ**的装修	第 3.6 章	苏生**テクニック** Lv2
「**ネコカフェ** Lv1」改修	5	B1F 追加新地点**ネコカフェ**	第 3.6 章 & 救出第一只猫	**ネコ**缶
ポ－タル机能扩张	5	传送功能的时代增加	第 4 章开始时	光学迷彩**ツ－ル**
「都民避难区」改修	10	B4F 追加新地点	第 4 章开始时	**ロ－グスバンド**
新制品开发 Lv4	10	商店追加新商品	第 4 章解锁第 3 支队伍后 &Lv3 改修完成	**カロリ－バ－**
「**エデン**避难区」改修	10	B3F 追加新地点	第 4 章	**パラスカット**
新制品开发 Lv5	15	商店追加新商品	第 5 章开始时 &Lv4 改修完成	高级**カロリ－バ－**
「**ネコカフェ** Lv2」改修	20	可以使用高级**ネコ**缶	第 5 开始时	**コンフュカット**

名称	所需DZ	内容	解锁条件	报酬
「仓库 Lv1」改修	20	B6F 追加新地点仓库	第 5 章开始时	スト－ンガ－ド
スキル开发 Lv2	15	职业追加新技能	第 5 章开始时 &Lv1 改修完成	SP アップ EX、3500SP
「ラウンジ Lv3」改修	18	ラウンジ的装修	第 5.1 章开始时 &Lv2 改修完成	ISDF 战伤勋章
「资料室 Lv3」改修	18	资料室追加空调	第 5.1 章开始时 &Lv2 改修完成	スウェ－リング
「仓库 Lv2」改修	18	仓库的修补	第 5.1 章开始时 &Lv1 改修完成	ダウナ－カット
新制品开发 Lv6	28	商店追加新商品	第 7 章开始时 &Lv5 改修完成	特上カロリ－バ－

地图技能

除了每个职业的专有技能外，本作还有一种在大地图上按 Y 键使用的地图技能（フィ－ルドスキル），包括了回复、脱出迷宫等，可为冒险带来便利，不过地图技能有使用次数限制，用完后必须在房间内休息才能回复。下面列出所有地图技能的效果以及习得方法。

地图技能习得一览

名称	次数	效果	习得条件
キラ－ズアトラクト	∞	马上遇敌	第 4 章前往开发フロア的开发室和アダチ对话
ステルス Lv1	3	一定距离内遇敌几率下降	「アトランティス避难区」改修完成后，和アトランティス避难区的见张りの少女对话
ステルス Lv2	3	一定距离内不会遇敌	「都民避难区」改修完成后，和都民避难区的旅する炊き出し系对话
イグジット	1	瞬间脱出迷宫	第 4 章前往研究开发フロア的研究室和アマンダ
应急手当・小	9	我方单体体力回复 50	第 1 章自动习得
应急手当・中	9	我方单体体力回复 100	第 3.6 章完成任务“共同演习申请”
应急手当・大	9	我方单体体力回复 150	「ネコカフェ LV1」改修完成后，和医疗フロア前台的ジェ－ン对话
苏生テクニック Lv1	3	我方单体复活，HP 回复 30	第 1 章任务“治疗药を入手して”的报酬
苏生テクニック Lv2	3	我方单体复活，HP 回复 100	「ラウンジ LV2」改修的报酬
ごゆるりと……	1	第 1 支队伍全员体力和 MANA 回复 50%	「ネコカフェ LV2」改修完成后，和ネコカフェ的店员对话
EXP ボ－ナス	1	下次战斗获得 EXP1.3 倍	第 5.1 章任务“エデンに引っ越し！”的报酬
SP ボ－ナス	1	下次战斗获得 SP1.3 倍	第 5 章任务“取材に协力してください”的报酬

任务

和开发系统一同解锁的要素，在チカ处选“QUEST”可接取任务，通过完成各种各样的人委托来来获得报酬，而某些章节则还需要完成特定的任务才能继续推进剧情，全任务的详细如下。

章节	名称	出现条件	解法	报酬
1	有明のニュ－ヒ－ロ－！	从首都アトランティス归还后	前往开发研究フロア的研究室和ジョ－对话→正门前广场和ブラスタ－レイブン对话→医疗フロア的医务室前和チナ对话→正门前广场和ブラスタ－レイブン对话→最后回研究室向ジョ－报告完成任务	150Az、ヒ－ルエアロ I×3、SP アップ 100×3
1	バグチェックに协力を	“有明のニュ－ヒ－ロ－！”完成后	从セブンスエンカウント进入スカイタワ－，打倒 STAGE 3 的龙系敌人→开发フロア的走廊和カ－ク对话→和开发室最里面房间的ジュリエッタ对话完成任务	150Az、パラエル×3
1	治疗药を入手して	“バグチェックに协力を”完成后	前往医疗フロア的医务室和マイマイ对话→前往开发フロア的开发室和ジュリエッタ对话→去首都アトランティス打杂兵ヘルムキャンサ－收集 1 个中肠腺→将中肠腺交给开发室的ジュリエッタ→前往医疗フロア的医务室和マイマイ对话完成任务	150Az、苏生テクニック（地图技能）、ナノエイド
2	巻贝の肉を集めて！	第 2 章开始时	前往研究开发フロア和アミイ对话→去首都アトランティス打杂兵スパイラルキャノン收集 10 个スパイラルミ－ト→将スパイラルミ－ト交给アミイ完成任务	600Az、スティ－ルウェア
2	アリ－と学ぼう！过去编	ラウンジ Lv1 和资料室 Lv1 改修完成后	前往会议室和アリ－对话→前往资料室和アスカ对话→调查书架后再和アスカ对话→调查闪光处阅读完全部项目→回会议室和アリ－报告完成任务	600Az、メディスII×3、SP アップ 100×3

章节	名称	出现条件	解法	报酬
3.6	アリ－と学ぼう！近代编	第 3.6 章开始时	前往会议室和アリ－对话→前往资料室和アスカ对话→调查书架后再和アスカ对话→前往アトランティス避难区和ライト对话→回资料室和アスカ对话→调查闪光处阅读完全部项目→回会议室和アリ－报告完成任务	1200Az、SP アップ 100×3、SP アップ 300×3
3.6	ファインディング热带鱼！	第 3.6 章开始时	前往エントランス和チハル对话→アトランティス避难区和おしゃべりな学者对话→回エントランス和チハル报告完成任务	2000Az、レッサーガード
3.6	游びにいこう！	正常流程会议剧情后	详细可参考第 3.6 章攻略部分	ベノムカット、ミオの手作りクッキ－
3.6	共同演习申请	正常流程会议剧情后	详细可参考第 3.6 章攻略部分	2000Az
3.6	ウラニアに元气がない件	正常流程会议剧情后	详细可参考第 3.6 章攻略部分	2000Az、グマニ札铠、チョ－カリ魔法衣
3.6	原因调查	“游びにいこう！”、“共同演习申请”、“ウラニアに元气がない件”完成后	前往开发フロア的技术部长室和ジュリエッタ对话→前往东京地下道的地下铁废道打倒龙系敌人→回技术部长室和ジュリエッタ报告完成任务	600Az、SP アップ 300×3、迷子の少年（迷宫内救助）
3.6	ISDF 极秘ミッション	“原因调查”完成后	前往エントランス和サクライ对话→前往开发フロア的技术部长室和ジュリエッタ对话 3 次→回エントランス和サクライ报告完成任务	2000Az、ブラインドカット
4	密着！ネコの集会！	第 4 章开始时	前往研究开发フロア和マリィ对话→前往东京地下道的北户线旧国分寺驿打倒龙系敌人→前往研究开发フロア和マリィ对话→前往アトランティス避难区和渔师トッド对话→再次前往东京地下道的北户线旧国分寺驿触发剧情→回研究开发フロア和マリィ报告完成任务	3000Az、SP アップ 200×3、ネコ ×3（迷宫内救助）
4	スト－カ－！	第 4 章开始时	前往アトランティス避难区和トマ对话→前往开发フロア的技术部长室和ジュリエッタ对话→前往セブンスエンカウント触发剧情→前往アトランティス避难区的ウラニアの部屋触发剧情→回アトランティス避难区和トマ报告完成任务	3000Az
4	东京のルシェに会いたい	都民避难区修改完成后	前往アトランティス避难区和コウ对话→前往都民避难区和ラント对话→前往アトランティス避难区依次和ラント、エ－グル、ラント对话→和コウ报告完成任务	2000Az、サイコガ－ド
4	续・原因调查	“密着！ネコの集会！”和“スト－カ－！”完成后	前往开发フロア的技术部长室和ジュリエッタ对话→前往东京地下道的北户线旧国分寺驿打倒龙系敌人→回开发フロア的技术部长室和ジュリエッタ报告完成任务	3000Az、SP アップ 500×3
4	幽灵ウォッチ！	エデン避难区改修完成后	前往エデン避难区和ホ－プ对话→前往都民避难区和ヨシコ对话→前往医疗フロア和ミオ对话→回マイル－ム睡觉→回エデン避难区和ホ－プ报告完成任务	3000Az、オゾナ－ル ×3、SP アップ 500×3
5	アリ－と学ぼう！未来编	第 5 章开始时	前往会议室和アリ－对话→前往资料室和アスカ对话→研究フロア和サイラス对话→回会议室和アリ－报告完成任务	3000Az、SP アップ EX×2、ドラゴン幼体
5	妻と和约束	第 5 章开始时	前往エデン避难区和ゴ－ト对话→前往学都プレロマ收集溶岩级コラ－ゲン（对应杂兵カザンガメ）、旨味凝缩の漆黑手羽（对应杂兵トワイライトウィング）和特上霜降り钢肉（对应杂兵サイヤ－ド）→回エデン避难区将素材交给ゴ－ト完成任务	Az 5000、ドラゴン幼体
5	创造は生命！	第 5 章开始时	前往开发フロア和リョウ多次对话→前往首都アトランティカ的高台区域触发剧情→在东居住区打倒龙系敌人完成任务	5000Az、とってもアッパ－
5	取材に协力してください	第 5 章开始时	前往资料室和カンナ对话→前往マイル－ム触发剧情完成任务	5000Az、SP ボ－ナス（地图技能）
5	本を探しています	“アリ－と学ぼう！未来编”完成后	前往都民避难区和ネネ对话→前往资料室和アスカ对话→前往东京地下道的北户线旧中野驿调查闪光位置→回资料室和アスカ对话→回都民避难区和ネネ报告完成任务	3000Az、ヒ－ルエアロ Ⅲ ×3、SP アップ 500×3
5	物凄い本を探しています	“本を探しています”完成后	前往都民避难区和ネネ对话→前往资料室和アスカ对话→前往开发室调查闪光位置→回都民避难区和ネネ报告完成任务	5000Az、アルゴスメダル
5	暑い！	仓库 Lv1 修改完成后	前往エデン避难区和リ－ナ对话→前往会议室和アリ－对话→前往开发フロア和ジュリエッタ对话→前往仓库调查闪光部分回收图纸→将图纸交给ジュリエッタ→回エデン避难区和リ－ナ报告完成任务	5000Az、バ－ンズカット
5	プレロマで见た！	仓库 Lv1 修改完成后	前往エデン避难区和メルナ对话→前往学都プレロマ的入口触发剧情→前往中央广场打倒龙系敌人→和メルナ报告完成任务	5000Az、ソルマネル ×3
5.1	未来を探しに	第 5.1 章开始时	前往アトランティス避难区和ユッタ对话→前往エデン避难区和ブリジルト对话→再次和ユッタ会话→前往ポ－タルフロア触发剧情后前往カザン共和国入口→在市街地触发剧情→前往アトランティス避难区和ユッタの两亲对话完成任务	3000Az、白银水 ×3、SP アップ 500×3

章节	名称	出现条件	解法	报酬
5.1	エデンに引っ越し!	"未来を探しに"完成后	前往カザン共和国的市街地触发剧情→前往セブンスエンカウント触发剧情→再度前往カザン共和国的市街地后完成任务	8000Az、EXP ボーナス(地图技能)
5.1	オペレ－ション NGM	第 5.1 章开始时	详细可参考第 5.1 章攻略部分	8000Az、プリンスガ－ド
5.1	帝龙镇压作战共斗申请	第 5.1 章开始时	详细可参考第 5.1 章攻略部分	8000Az、ストップカット
5.1	エデン后日谈	第 5.1 章开始时	详细可参考第 5.1 章攻略部分	8000Az、ホ－バ－ク、ミスリルベスト
5.1	ここにいる理由	第 5.1 章开始时	前往东京地下道和ブラスタ－レイブン对话→前往东京地下道深处打倒龙系敌人完成任务	8000Az、デッドカット
5.1	幽灵ウォッチ! 2	第 5.1 章开始时	前往エデン避难区和ホ－プ对话→前往都民避难区和シュウ对话→回マイル－ム睡觉→和ホ－プ报告完成任务	8000Az、キングスガ－ド
5.1	グラス一杯の幸せ	第 5.1 章开始时	前往スカイラウンジ和マ－ク对话→前往首都アトランティカ收集桃色花蜜(对应杂兵ブロッサム)→前往红杭の塔收集百万冰柱(对应 3F 以后出现的杂兵ノ－スクラウン)→前往カザン共和国收集ブラッディエキス(对应海拔 104m 以后出现的杂兵フライトラッパ－)→将素材交给マ－ク完成任务	8000Az、SP アップ 500×3
5.1	谁かのために	全任务完成后	前往アトランティス避难区和ウラニア对话→前往エデン避难区和ブリジルト、サイラス对话→前往医务室和ミオ对话→前往正门前广场触发剧情完成任务	8000Az、SP アップ EX×3

救助

在迷宫中会遇到不少 NPC，和他们对话可进行救助，当救助对象的数量达到一定后和总部东馆 1F ポ－タルフロア传送间内的キノ和对话可获得奖励道具。游戏中期还增加了流浪猫的救助，救助一定数量和 B1F 医疗フロア左边的ネコカフェ内的店员对话同样可获得道具，并且在ネコカフェ内和店员对话使用ネコ缶还能获得 SP。

NPC		
数量	获得道具	效果
10	エクスアツパ－	装饰品：取得 EXP1.2 倍
20	ナノファイン	回复道具
30	メディスⅢ	回复道具
40	エクスアツパ－G	装饰品：取得 EXP1.3 倍
50	居合の心得	装饰品：战斗开始时に居合状态
猫		
数量	获得道具	效果
10	スキルアツパ－	装饰品：取得 SP1.2 倍
20	スキルアツパ－G	装饰品：取得 SP1.3 倍に
30	スリ－プカット	装饰品：睡眠状态完全防御

支援

本作新增了支援系统，可让没上场作战的角色编成第二以及第三支队伍来支援前方作战的角色，支援角色头像的下方有一个支援槽，会随着回合经过增加，当累积到一定程度时就可使用支援效果。

支援分为单人、队伍和全体三种，单人支援消耗一名后备角色的 2 格支援槽，点击该名角色就可在前卫角色行动给予辅助，并且最重要的是可以打消敌人的蓄力状态；当一个后备队伍的角色都有 1 格支援槽时，选择该队伍能发动队伍支援，让该队的 3 名角色同时做出支援，其中不乏复活和加 BUFF 等实用的效果；全体支援需要消耗所有后备角色 2 格支援槽，选择了后备队伍的所有角色后发动，能对全队 9 人下达指令，瞬间给予敌人巨大的伤害，是 BOSS 战时的杀手锏。

支援效果			
职业	所需支援槽	单人	队伍
武士	2	敌人物理攻击力下降	前卫全员物理攻击力上升
特工	1	敌人火伤・冻伤・ハッキング耐性下降	前卫全员全员速度上升
神之手	2	前卫全员体力回复	前卫全员全员体力回复
决斗者	3	前卫全员 MANA 回复	前卫全员全员状态异常恢复
符文骑士	1	敌人魔法防御力下降	前卫全员全员魔法防御力上升
命运占卜者	4	敌人盲目效果	前卫全员全员战斗不能状态复活
魔术师	1	敌人魔法攻击力下降	前卫全员全员魔法攻击力上升
清道夫	2	敌人物理防御力下降	前卫全员全员物理防御力上升

流程攻略

第 0 章 原初の一粒

ノ - デンス

简易流程

●在入口左边セブンスエンカウント门口触发剧情。

●在前台旁边的终端（Terminal）处创造其他角色编成自己的队伍，接着调查左边的装置选“Yes”进入迷宫。

东京スカイツリ -

地图信息

STAGE 1

STAGE 2





STAGE 3



STAGE 4



地点	宝箱
STAGE 1	マナ水、メディスⅠ、脱出キット
STAGE 2	ヒ－ルエアロⅠ、メディスⅠ ×3、ガ－ドリングⅠ
STAGE 3	ヒ－ルエアロⅡ ×2、ポワゾル ×2（自由探索时）
STAGE 4	ナノケア－×3、メディスⅡ ×2、ナノエイド

简易流程

● STAGE 2 中途遭遇 BOSS 战——ヘルクラウド。

● STAGE 3 中途遭遇 BOSS 战——リトルドラグ。

●击倒リトルドラグ后自动发生剧情返回据点，等自由行动时可以回来继续探索剩下的区域回收道具。

强敌打法

BOSS ヘルクラウド

这个 BOSS 其实就是迷宫后半段会出现的杂兵，所以并不算强，使用技能全力进攻很快就能取胜。

BOSS リトルドラグ

这个 BOSS 的 HP 比之前那个要多不少，而且一回合会行动两次，HP 最好时刻保持在一半以上，以免被 BOSS 连续攻击击倒。BOSS 的弱点为冰属性，有冰属性攻击会轻松许多，比如的决斗者的技能“冰のマモノ”。

ノ - デンス

简易流程

●从セブンスエンカウント出来后前往地图上方的ノ－デンス本馆，直接坐电梯前往 3F 的会议室触发剧情。

●剧情后从本馆出来遭遇二连 BOSS 战。

强敌打法

BOSS ホワイトドラゴン

和リトルドラグ一样是弱冰属性的 BOSS，“冰のマモノ”依旧能派上大用场。

BOSS スペクタス

剧情 BOSS 战，必败。

第1章 海神の国

ノ-デンス

简易流程

●前往 3F 作战会议室触发剧情。
●从会议室出来后和ナガミミ对话。
●前往东馆 2F 研究开发フロア的研究室。
●前往东馆 2F ポ－タルフロア的传送间，传送到迷宫“首都アトランティカ”。

首都アトランティカ

地图信息

大通り公园



西居住区



中央居住区

东居住区



天空廊



地点	救助	宝箱
大通り公园	－	マナ水、メディスI ×3
西居住区	－	メディスI x5、脱出キット ×3、アタックリングI
中央居住区	育ちの良い少年	ヒ－ルエアロⅡ ×2、パラスガ－ド
东居住区	谁かを待つ女、ませた少年（中央民家内）	パラエルオ－ル ×4、脱出キット、ナノエイド（中央民家内）
天空廊	梦中な少年、おしゃべりな学者、无口なおばあさん	ヒ－ルエアロⅡ ×3、ナノエイド、ヒ－ルエアロI ×2

简易流程

●途中会有数次剧情战，不过都很简单，可轻松获胜。
●从本章开始地图上会有些由黄色标识表示的需要救助的人，上前和他们对话就可进行救助，注意东居住区中央内民家内的救助对象容易疏忽掉。
●在祀り场遭遇 BOSS 战——ワイバ－ン。
● BOSS 战后地图上会出现由黑色标志表示的龙系敌人——エンシェンタス，打倒两只后触发剧情。
●剧情后可以从天空廊的传送点回到总部，不过之前推荐把剩余的两只龙系敌人也解决掉。

强敌打法

BOSS ワイバ－ン

BOSS 的攻击方式分为单体物理攻击，全体火焰攻击和单体音波攻击三种。其中单体物理攻击和单体音波攻击都是我方攻击的好机会，可让一名角色负责回复伤者，另外两名角色输出；全体火焰攻击大约可对我方造成一半 HP 左右的伤害，如果有全体回复道具可以继续保持一名角色回复＋两名角色输出的打法，没有的话就放弃攻击，每名角色逐个回复。另外 BOSS 还会通过蓄力增加攻击力，我方防御力低的角色最好防御，否则很可能被秒杀。

龙系敌人 エンシェンタス

BOSS 能 2 次连续行动，而且范围攻击还带冻伤效果和麻痹效果，要注意异常状态的恢复，否则队伍很容易被拖垮。BOSS 的弱点为火属性，可以让有技能“火のマモノ”的决斗者作为攻击主力。

ノ-デンス

简易流程

●前往 3F 会议フロア，在柜台处和チカ对话解锁“开发”系统，用 DZ 进行“マイル－ム改修”。
●进入会议室触发剧情。
●前往エントランスロビ－和ミオ对话。
●前往 4F レストフロア最左边的房间，调查床睡觉进入下一章。

第 2 章 底に灯る火

ノ－デンス

简易流程

●前往 3F 作战会议室触发剧情。
●前往ポ－タルフロア的房间触发剧情，传送到迷宫“低层区クラディオン”。

低层区クラディオン

地图信息

下层通路



居住区



破坏された居住区



中层通路



上层通路



锻冶场への道

地点	救助	宝箱
下层通路	泣き虫の少女	メディスⅡ ×3、カプラ坚铠、メルキスカ短衣、バトルダガ－
居住区	–	マナ水、ポワゾル ×2、ブラインドガ－ド、ヒ－ルエアロⅡ ×2、メディスⅡ ×2（左上民家内）、マナ水（右边民家内）
破坏された居住区	年中无休の男、年配のルシエ、计算高い少年	ポワゾル、SP アップ 200×3、ガ－ドリングⅠ ×2、メディスⅡ
中层通路	内气な少女、引退した锻冶	ポワゾルオ－ル ×3、白银水 x5、SP アップ 100×3
上层通路	–	ガ－ドリングⅠ、ヒ－ルエアロⅢ ×2、食材セット
锻冶场への道	うろうろするルシエ	ヒ－ルエアロⅡ ×2、ヒ－ルエアロⅣ ×2、ベノムガ－ド、迷彩ツ－ル、脱出キット

简易流程

●这个迷宫中龙系敌人分为三种，不过刚进入迷宫时以我方的等级要对付它们还有点吃力，推荐等解锁了第二支队伍和 EXHAUST 系统后再回来挑战，暂且先避开它们前进。
●下层通路途中有三种龙系敌人之一的ドラゴハンマ－ド挡路，需要打倒它才能继续前进，战斗前 EXHAUST 系统解锁。
●打倒挡路的ドラゴハンマ－ド后再前进一小段距离遭遇 BOSS 战——エ－グル。
●在居住区触发剧情，解锁新职业和第二支队伍，可以将多出的角色编入第二支队伍，用来在战斗中支援主队伍，之后就可对付迷宫里其他的龙系敌人了。
●在迷宫最内部的精炼の锻冶场遭遇 BOSS 战——メイヘム，胜利后从传送点回到总部。

强敌打法

龙系敌人ドラゴハンマ－ド

这个 BOSS 只有物理攻击，让决斗者布下落とし穴或铁条网两种物理反击陷阱对其都有不错的效果。另外还要注意 BOSS 蓄力后的攻击力很高，看到它蓄力最好选择防御以及把 HP 回满。第一次打ドラゴハンマ－ド时由于 EXHAUST 系统刚解锁，我方全员的 EX 槽 MAX，使用 EXHAUST 很快就能取胜。

龙系敌人アクアリア

这种龙系敌人擅长毒属性攻击，带上防毒的饰品会轻松不少，攻击方面的话针对其弱点的火属性进行攻击即可。

龙系敌人ドラグメガマウス

综合了前面两种龙系敌人的特点，既有有强力的物理攻击又会用毒，同样要以回复毒状态优先。

BOSS エ－グル

BOSS 除了一招对单体攻击力极高的技能外并没有太出彩的地方，一人负责回复，其他两人专心输出即可。

BOSS メイヘム

BOSS 的一般攻击不算太厉害，不过如果中了 BOSS 的毒状态会每回合扣减 30 左右的 HP，战斗前一定要准备防毒的饰品和恢复道具。BOSS 蓄力后会增加防御力，可让单体支援来打消。另外 BOSS 还会解除自身中的异常状态，这样可浪费它一次行动，所以不妨多用有异常状态效果的攻击，可大幅减少来自 BOSS 的攻击压力。

ノ-デンス

简易流程

●前往 3F 作战会议室触发剧情。

●前往 4F レストフロア最上方门后的天台触发剧情。

●前往エントランスロビ－触发剧情。

●前往マイル－ム睡觉进入下一章。

第 3 章 翼と剣



ノ-デンス→低层区クラディオン

简易流程

●前往 3F 作战会议室触发剧情，之后使用 JUMP 功能→ワ－ルドマップ传送到低层区クラディオン的居住区。

●在居住区的中央触发剧情后，和エ－グル对话选择"准备ばっちり"前往新迷宫"ベルク海洋宫殿"。



ベルク海洋宫殿

地图信息

王宫地下：B1F



王宫地下：北西回廊



王宫地下：B2F

王宫地下：B3F



地点	救助	宝箱
王宫地下：B1F	仕事热心なメイド、トマ、やる气のない少女	ツォルキン、メディスⅡ、スモ－クグレネ－ド ×3、ナノファイン ×2（左边房间内）、スモ－クグレネ－ド（下方房间内）
王宫地下：北西回廊	–	ヒ－ルエアロⅡ
王宫地下：B2F	おもしろい女、元兵士长、ユッタ（上方房间内）、伟そうな老人（上方房间内）	ポワゾル、レデイン、ナノファイン ×3、スモ－クグレネ－ド
王宫地下：B3F	マアヤ、未来のアイドル	SP アップ 300×3、食材セット、メディスⅡ、ヒ－ルエアロⅡ ×2、キラ－バンド ×2

简易流程

●在宫殿门口会被阻拦不让进入，原路返回到エ－グル所在的位置，调查附近发光的地方发现秘密通道。

●王宫地下 B1F 左边和下边的房间内有宝箱，右边的门为死路。

●王宫地下 B2F 上方的房间有救助对象，左边的门通往 B3F 左上的区域。

●在王宫地下 B3F 最右边的房间内遭遇 BOSS 战——エリマキドラグ，胜利后回到低层区クラディオン的居住区。

强敌打法

龙系敌人ドラゴフォルバル

龙系敌人エンシェンタス的变种，异常状态攻击变成了盲目，可以给角色装上防盲目的饰品，不过就算没有影响也不算太大，BOSS 的 HP 不多，使用其弱点的火属性攻击或强力的技能猛攻很快就能击倒。

龙系敌人アルマノス

和ドラゴフォルバル同样，攻击也附带

盲目异常状态，而且多为近身的物理攻击，使用决斗者物理反击陷阱或神之手的迎击スタンス都有不错的效果。

BOSS エリマキドラグ

以物理攻击为主的BOSS，同样是物理反击陷阱或是“迎击スタンス”主攻，神之手的G深度上去后就用大招伺候，配合武士的“カ闩オロシ”效果更加。

低层区クラディオン

地图信息



地点	救助
破坏された居住区	渔师トッド

简易流程

●在居住区的中央触发剧情，接下来两支队伍会分开行动，得好好准备一下，特别是不常上场的后备队伍，准备完毕就和エ－グル对话选择“もちろん！”开始行动。

●第一支队伍往地图上方的破坏された居住区前进，注意迷宫里会出现新的救助对象和龙系敌人，一路来到精炼の锻冶场就告一段落。

●第二支队伍需要前往地图下方的下层通路清扫龙系敌人，多利用存档点的回复效果来攻略，还有遇敌时尽量从背后接近，这样可先手攻击，打倒全部龙系敌人就算完成任务。

●两支队伍合流后先返回ノ－デンス。

强敌打法

龙系敌人 ドラゴハンマオ－

ドラゴハンマ－ド的加强版，打法和之前一样，由于现在有了支援攻击，BOSS蓄力时还多了用支援攻击打消这一选择。

龙系敌人 スモウドラグ

和ドラゴハンマオ－一样以物理攻击为主，不过防御力更高，战斗很容易拖长，期间少不了会遇到它蓄力的局面，而且由于队伍分开无法使用支援，因此看到它蓄力的话最好选择防御。

龙系敌人 フライドラゴニカ

フライドラゴニカ的攻击带盲目效果，带上相应的饰品会相对轻松，还有火属性和空属性攻击对其有特效。

ノ-デンス→低层区クラディオン→ベルク海洋宫殿

简易流程

●先在ノ－デンス3F的改修柜台处花费30DZ进行アトランティス避难区改修，接着传送菜单里会开通低层区クラディオン的传送点“锻冶场への道”，直接前往精炼の锻冶场。

●剧情完后前往ベルク海洋宫殿正门。

●进入ベルク海洋宫殿大门触发完剧情后，接着回总部的マイル－ム睡觉。

●醒来后先前往3F作战会议室，剧情完后前往ポ－タルフロア的传送间会解锁ベルク海洋宫殿的传送点“封印区通路”，直接选这个传送到ベルク海洋宫殿。

ベルク海洋宫殿

地图信息





上层回廊	水深 81m
	

中层回廊	最下层
	

地点	救助	宝箱
封印区通路	–	ポワゾル ×2、食材セット
王族の间・东	–	ナノファイン
水深 65m	寝起きの女、寒がりな兵士、空腹の卫兵	ポワゾル、バ－ンズガ－ド、アタックリングⅡ ×2
水深 72m	负けた兵士、兵士っぽい人	ヒ－ルエアロⅢ ×3、スリ－プガ－ド、ナノファイン
上层回廊	引退した老兵	–
水深 81m	–	メディスⅡ ×3、ヒ－ルエアロⅡ ×2、SPアップ 200×3
中层回廊	–	ナノファイン
最下层	辉く兵士	ナノホ－プ ×3

简易流程

●先回收宝箱，除了封印区通路的两个外，从右下的门出去后再进入右边的房间里还有一个，回收完后从封印区通路正上方的进入迷宫。

●在迷宫最下层遭遇 BOSS 战——第 3 真龙ニアラ，胜利后自动回到总部。

强敌打法

龙系敌人ダ－クワン

龙系敌人アクアリア的加强版，除了会用毒外还增加了睡眠状态的技能，不过火属性的弱点并没有变。

龙系敌人モ－フドラグ

这个龙系敌人的攻击附带盲目效果，并且蓄力后还是增加回避率，要打中就更难了，最好带上防盲目的饰品，蓄力状态实在打不中的话就等有了支援槽后用支援解除。

龙系敌人フリ－ズドラゴン

冰属性的飞龙，弱点为火属性。蓄力为增加两攻和两防，如果蓄力后接全体攻击我方基本非死即伤，最好选择防御来扛，或用支援解除它的蓄力状态后再打。

BOSS 第 3 真龙ニアラ

BOSS 的行动模式有单体物理攻击，全体魔法攻击和单体异常攻击三种，蓄力状态为击倒我方角色后再行动。一般状态时很好应付，关键在于蓄力后，由于 BOSS 本身就是一回合多次行动，如果再加上状态的话很容易就会被其连续攻击全灭，所以当它蓄力时务必先用支援解除。另外 BOSS 的不免疫异常状态，让它中麻痹、出血等异常状态对战斗也有不小帮助。

ノ - デンス

简易流程



●前往 3F 作战会议室触发剧情。

●前往 B2F 的アトランティス避难区触发剧情。

●前往マイル－ム睡觉进入下一章。

第 3.6 章 コ - ル 13 班！

ノ - デンス

简易流程

●前往 3F 作战会议室触发剧情。

●从会议室出来前往 3 楼前台触发剧情，解锁“游びに行こう！”、“共同演习申请”、“ウラニアに元气がない件”三个任务后接取。

游びに行こう！——东京地下道

地图信息

地下铁沟道 南	北户线旧中野驿
	

地下铁废道	北户线旧国分寺驿



地点	救助	宝箱
地下铁沟道 南	真っ白な美ネコ、うつろな学生、レアな三毛ネコ	食材セット、1000Az
北户线旧中野驿	勇敢なトラネコ	スモ－クグレネ－ド ×2
地下铁废道	轻い科学者、よごれた黑ネコ、目立たない青年	ヒ－ルエアロⅣ ×3
北户线旧国分寺驿	－	ナノファイン ×3、2000Az

简易流程

●接取任务后先前往正门前广场和ミオ对话。
●前往 3F 作战会议室和アリ－对话。
●从会议室出来后触发剧情，传送菜单解锁“东京地下道”，直接选这个传送到迷宫。
●东京地下道里有四只需要救助的小猫，全部救出后返回总部。
●在ノ－デンス 3F 的改修柜台处进行ネコカフェ Lv1 改修。
●前往 B1F 医务室和ミオ对话完成任务。

共同演习申请——东京スカイタワ－

简易流程

●接取任务后前往セブンスエンカウント和ユウマ，调查左边的装置进入迷宫。
●在 STAGE 3 中途遭遇 BOSS 战——ティラノザウルス。
●在 STAGE 4 中途遭遇 BOSS 战——ツインホ－ンドラグ＆ブル－ムドラグ，开始只有ツインホ－ンドラグ一只，第二回合ブル－ムドラグ会乱入。
●到达顶层后完成任务。



强敌打法

BOSS ティラノザウルス

多以物理攻击为主的 BOSS，攻击力不低，推荐让命运占卜者给全员加防御 BUFF 后再打。

BOSS ツインホ－ンドラグ＆ブル－ムドラグ

ツインホ－ンドラグ同样是以物理攻击为主，蓄力后的攻击力达到秒杀级别，当它蓄力时一定要用支援解除。乱入的ブル－ムドラグ棘手的地方在于有全体盲目效果的技能，最好带上防盲目的饰品来应对。由于两个 BOSS 都喜欢用接近物理攻击，决斗者的两种物理反击陷阱以及神之手的“迎击スタンス”依然有很好的效果。

ウラニアに元气がない件

简易流程

●接取任务后前往アトランティス避难区和エ－グル对话。
●前往エ－グル所在位置上方房间和里面的ウラニア对话。
●前往 4F レストフロア最上方的门后的天台。
●前往广场和所有带取号的角色对话。
●最后和回アトランティス避难区和エ－グル对话完成任务。

ノ-デンス

简易流程

●前往 3F 作战会议室触发剧情。
●前往マイル－ム睡觉进入下一章。

第 4 章 不羁の街のプリンケプス

ノ-デンス

简易流程

●前往 3F 作战会议室触发剧情，解锁“都民避难区”和“ポ－タル机能扩张”的改修。
●从会议室出来后，到改修柜台处进行ポ－タル机能扩张的改修。
●前往 B1F 医务室和ミオ对话。
●前往ポ－タルフロア的传送间，使用传送装置传送到“カザン共和国”。

カザン共和国→古代遗迹レディイン

地图信息

市街地



最下层



海拔 13m



海拔 52m



海拔 88m



地点	救助	宝箱
市街地	ネコ	龙苍水、ヒ－ルエアロⅢ、食材セット（左下房间内）
最下层	ネコ	ナノミラクル
海拔 13m	ネコ ×2	ヒ－ルエアロⅣ、龙苍水
海拔 52m	ネコ	ヒ－ルエアロⅢ、龙苍水 ×2
海拔 88m	ネコ	ヒ－ルエアロⅢ ×2

简易流程

●来到市街地后先调查地图正上方的大门，然后前往地图左下的ギルドオフィス。

●和ギルドオフィス里坐着的金发少女对话。

●再次来到市街地的大门前触发剧情，调查大门后回到ギルドオフィス。

●从ギルドオフィス出来后回ノ－デンス，去アトランティス避难区左边ウラニアの部屋和ウラニア会话，接着再去 3F 作战会议室。

●回到カザン共和国的市街地后调查大门进入迷宫“古代遗迹レディイン”。

●在海拔 13m 途中遭遇 BOSS 战——ブラックホ－ン，胜利后触发剧情回到ギルドオフィス，解锁新职业和第三支队伍，同时可以用全体支援。

●编成完第三支队伍后和ギルドオフィス的ブルジルト对话，返回迷宫继续冒险，注意这时迷宫内会追加龙系敌人。

●在海拔 88m 中央遭遇 BOSS 战——帝龙メイヘムフォシル。胜利后来到下一个区域会触发剧情，强制退出迷宫回到ノ－デンス。

强敌打法

龙系敌人 アックスドラグ

也是ドラゴハンマ－ド的变种，和其他两种没太大区别，打法也并无二致。

龙系敌人 リトルドラグ

小型的龙系敌人，攻击附带让我方 MP 消费 2 倍的低落效果，单只时还好对付，如果是打其他敌人时被它乱入还中了这个状态非常麻烦了，但好在其血量不多，可以优先予以击倒。

龙系敌人 ドラゴフォルバルB

漂浮在空中龙系敌人，平时无法通过遭遇战遇到它，只能在其附近遭遇其他敌人后等它乱入，注意它有全体盲目效果的技能，弱点为火属性和空属性。

BOSS ブラックホ－ン

BOSS 有全体睡眠攻击和单体麻痹攻击，得装上相应的饰品来预防，还有记得 BOSS 蓄力时用支援攻击取消，只要对应好这三点就不会有太大的问题。

BOSS 帝龙メイヘムフォシル

メイヘム的加强版，同样是喷雾带的毒状态非常厉害，并且这只的喷雾还多了盲目效果，要装上对应的饰品来预防。BOSS 的蓄力为增加防御力，导致我方所有攻击的伤害强制变为 1，要及时用支援攻击打消。异常状态对它依然有效，附带异常效果的技能可多多活用。

ノ－デンス

简易流程

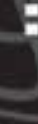
●前往东馆 2F 研究开发フロア的研究室。

●前往 3F 作战会议室。

●前往マイル－ム睡觉。

●前往 3F 作战会议室，剧情后传送回カザン共和国。







カザン共和国→古代遗迹レデイン

地图信息

最下层



海拔 52m



海拔 97m



海拔 104m



海拔 191m



地点	救助	宝箱
最下层	探检家气取りの少年	–
海拔 52m	未熟なハントマン	–
海拔 97m	ネコ	ヒュプノ结晶 ×3、ヒ－ルエアロⅣ
海拔 104m	手负いのハントマン	食材セット、食材セット、ブラネルオ－ル ×2
海拔 191m	–	5000Az、ヒ－ルエアロⅣ ×2

简易流程

●前往ギルドオフィス触发剧情后再次进入迷宫，注意迷宫中增加了新救助对象，最好从头开始冒险，还有碰到地上的蓝色花朵会扣血。

●在海拔 191m 遭遇 BOSS 战，胜利后进入下一章。



强敌打法

BOSS 第 6 真龙ヘイズ

BOSS 的攻击很凌厉，基本上每回合我方全员的 HP 都会被打得见底，最好让命运占卜者上场，给全体加上“力学の否定”和“风と木の诗”，以减轻回复压力。异常状态需要注意火伤、盲目和即死，推荐用相应的饰品应对盲目和即死，火伤则用符文骑士的技能“骑士の眼差し”或是支援回复。BOSS 弱雷属性，并且很多雷属性攻击同时还带麻痹效果，如果让 BOSS 中了麻痹对战斗会有非常大的帮助，务必让有相应技能的职业出战。BOSS 的蓄力为减少物理和魔法伤害，同样先用单体支援解除。

第 5 章 连理の楔へ

ノ－デンス

简易流程

●前往 3F 作战会议室触发剧情。

●前往东馆 1F ポ－タルフロア的传送间，传送到“学都プレロマ”。

学都プレロマ

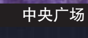
地图信息

南大通り



プレロマの塔前广场





南东地区



中央广场



西地区

南西地区

东地区

北东地区

北西地区

北地区

地点	救助	宝箱
南大通り	ネコ、呑气な中年	マギスメイス、龙苍水、食材セット
プレロマの塔前广场	ネコ	ソルマネル、ヒ－ルエアロⅣ ×2、ヒュプノ结晶、ダウナ－カット
南东地区	ネコ、迷子じゃない？少女	4000Az、ソルマネル ×3、パラエルオ－ル ×2（树洞内）
南东地区（树上）	–	SP アップ 500×3（树洞内）、アタックリングⅢ ×2
中央广场	–	龙苍水、ホタテ焼き ×3、ヒ－ルエアロⅣ、ナノミラクル
中央广场（树上）	ネコ、方向音痴な少女	–
西地区	ネコ、抜け目のない少年	ナノホ－プ ×3、ヒ－ルエアロⅣ ×5、龙苍水 ×5
南西地区	ネコ、学者风の男、老研究者	オゾナ－ルオ－ル ×5、オストヴィント、SP アップ 200×4、フィジカルガ－ド ×2
东地区	ネコ	ヒ－ルエアロⅣ ×3、SP アップ 500×3
东地区（树上）	–	パラエルオ－ル ×3、ミルロメディス ×5
北东地区	ネコ	ナノミラクル ×3、パラエルオ－ル ×3
北东地区（树上）	メルナ（树洞内）	ストップガ－ド
北西地区	–	フィジカルガ－ド、コンフュガ－ド、オゾナ－ルオ－ル ×5
北地区	リ－ナ	ヒュプノ结晶 ×3、ヒ－ルエアロⅣ ×2、ヒュプノ结晶 ×5、ミルロメディス ×5

简易流程

●迷宫中途队伍会分成三组，分别探索不同的区域，同时还要各对付一个 BOSS 级敌人。如果对其他两支队伍没怎么培养的话，可以在每个队伍行动时回总部调换队伍的位置，这样就可全部都用第一支队伍来攻略。

●第三支队伍负责南东地区，对应 BOSS 为帝龙**インソムニア・オルタ**。

●第二支队伍负责中央广场和东地区，对应 BOSS 为帝龙**トリニトロ・オルタ**，不过此前可以往西地区和南西地区探索回收宝箱和救助对象。

●第一支队伍负责北西地区，对应 BOSS 为帝龙**ゼロ＝ブル－・オルタ**。

●3 支队伍的 BOSS 都打完会自动合流，从北地区的右上来到树上区域，沿着树枝一路来到龙杀剑封印区遭遇 BOSS 战——真龙**ヒュプノス**。

强敌打法

龙系敌人 キリングドラグ

长颈鹿型的龙系敌人，不过除了个子高外没特别的地方，正常攻略即可。

龙系敌人 ドラグサタナ－

这种龙系敌人的攻击带火伤和低落效果，低落没什么威胁，火伤装上相应的饰品应对。弱点为冰属性。

龙系敌人 ブリザロス

冰属性的龙系敌人，HP 较多，弱点为火属性。

龙系敌人 ドラゴライア－ン

招式有带低落效果的全体攻击和带睡眠效果的单体攻击，不过由于自身的能力不算很强，就算我方中了异常状态也不足为惧。弱点为空属性。

龙系敌人 ミクロドラグ

速度很快，攻击基本都是占先手，反正都要挨打，优先用神之手的“迎击スタンス”揩油是不错的选择，反击一轮过后它基本没剩多少 HP 了。

龙系敌人 スタブドラグ

多以物理攻击为主，并且还会给自己加攻击 BUFF，先用命运占卜者的“力学の否定”加了物理防御 BUFF 后会比较好打。

龙系敌人 タワードラグ

会使用毒攻击，不过最烦人的是蓄力状态会跳到空中，使我方的攻击无法命中，需要用单体支援攻击打消。

BOSS 帝龙インソムニア・オルタ

BOSS 的全体即死攻击非常麻烦，需要带上デッドガ－ド来应对，不过一个デッドガ－ド只有 50% 的几率预防即死，有条件最好装两个，这样才能完全防御，否则就要拼点运气了。输出方面推荐用特工和清道夫，其中特工的空属性攻击正好克制 BOSS；清道夫的技能“ア－スクエイク”是万能的杀 BOSS 利器，还有技能“コメットスピア”则会先跳到空中，下一回合再攻击，在空中这回合正好回避掉即死，这样就不用给这个职业装备防即死饰品，可以腾出来给其他职业。

BOSS 帝龙トリニトロ・オルタ

全体喷火攻击会引起火伤，务必带上相应的饰品，其他就没什么值得注意的地方了，针对其弱点的冰属性攻击全力进攻即可。

BOSS 帝龙ゼロ=ブル－・オルタ

和前一条龙正好相反，使用冰属性攻击，弱火属性，记得带上防冻伤的饰品，剩下就是用火属性攻击全力招呼它吧。

BOSS 真龙ヒュプノス

这个 BOSS 的异常状态攻击非常多，首先是一开局就会用的“鬼缚り”，带麻痹 + 混乱效果，要装备相应的饰品应对。“一の太刀”为全体攻击 + 出血 + 技能封印，这招战斗中期才会出，这个时候支援槽基本也蓄得差不多了，异常状态用队伍支援里决斗者的支援效果解除，同时还要注意这招的攻击力很高，看到这招的准备动作时最好选择防御。职业选择方面，BOSS 弱空属性，特工的各种空属性技能能派上不少用场；命运占卜者能加防御以及徐徐回复 BUFF，是支援的最佳人选；剩下一个位置可以选符文骑士，既有全体 HP 回复和全体异常恢复技能，以自残为代价换来攻击力的“ブレイブソ－ド”也有很不错的输出，但要注意 HP 残量。



ノ－デンス

简易流程

- 前往 3F 作战会议室触发剧情。
- 前往4Fレストフロア上方的天台触发剧情。
- 前往 B1F 医务室触发剧情。
- 前往マイル－ム睡觉进入下一章。

第 5.1 章 覚悟と覚醒

ノ－デンス

简易流程

- 这章需要完成“オペレ－ション NGM”、“帝龙镇压作战共斗申请”和“エデン后日谈”3 个任务。
- 3 个任务都完成后前往 4F レストフロア中间的大部屋参加宴会，和每个人对话完后会自动从房间里出来（注意部分角色需要对话多次），接着前往右边门的天台触发剧情。
- 前往マイル－ム睡觉进入下一章。注意下章暂时不能使用商店以外的任何设施，要整备队伍的话最好在这章完成，特别是这章解锁的奥义习得，否则就得拖到最后一章。奥义习得方法详细可参考系统部分。都准备好后选“いまは早く眠りたい”就寝。

オペレ－ション NGM

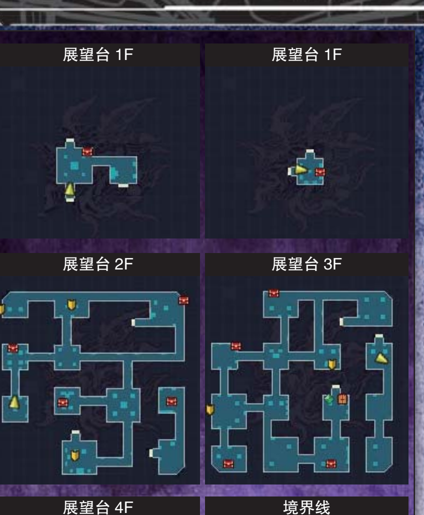
简易流程

- 前往2F开发フロア和ジュリエッタ对话。
- 前往 B1F 医务室和ミオ对话。
- 前往东馆 1F ポ－タルフロア传送间调查传送装置，输入 0305/1123/0418。
- 最后回 2F 开发フロア和ジュリエッタ报告完成任务。

帝龙镇压作战共斗申请——红杭の塔

地图信息

入口	展望台 1F
	



展望台 4F

境界线

地点	救助	宝箱
入口	ネコ	–
展望台 1F	ネコ ×2、孤独な队员	SP アップ 500×4、龙苍水×2、ヒ－ルエアロⅣ ×2、手作り弁当 ×3
展望台 2F	ネコ ×2、リスキ－な男	ムラクモ强化服改、ナノミラクル ×5、ヒ－ルエアロⅤ ×2、オゾナ－ルオ－ル ×4
展望台 3F	ネコ飼いさん、ネコ	食材セット、ソルマネル、フィクスエアロ、ブラネルオ－ル ×3
展望台 4F	ネコ ×2、タツヤ、废墟マニアな女	特上弁当 ×3、SP アップ EX、フィクスエロ ×2
境界线	–	5000Az、ミルロメディス

简易流程

●前往 1F 正门前广场和ヨリトモ对话后，传送前往新迷宫“红杭の塔”。

●在展望台 4F 遭遇 BOSS 战，胜利后回ノ－デンス就能完成任务。

强敌打法

龙系敌人 ダ－クモ－フドラゴ

モ－フドラグ的亚种，异常效果除了盲目外还多了毒。蓄力同样是加回避，需要用单体支援打消。

龙系敌人 ドゥ－ムリザ－ド

エリマキドラグ的亚种，有带全体行动不能效果的全体攻击，得用相应的饰品应对。

龙系敌人 クリミナルドラグ

开始的攻击以物理攻击为主，可以用决斗者的两种物理反击陷阱以及神之手的“迎击スタンス”为主来打。HP 低于一定程度时它身上的枷锁会解开，攻势会明显加强，并且还会用带技能封印效果的全体攻击，最好选择防御来扛，还有中了技能封印的话要及时用道具或队伍支援恢复。

龙系敌人 スパイドラグ

タワ－ドラグ的亚种，同样是会跳到空中使我方攻击无法命中，需要用单体支援打消，而毒攻击用饰品应对即可。

BOSS 帝龙シン・スペクタス

BOSS 第二回合就会使用强力的全体攻击，伤害在 200 左右，并且还带火伤、冻伤和低落效果，第一回合就要为全员加上防御 BUFF 并且第二回合选择防御，等熬过这波后，BOSS 攻击势头就会减弱，重整旗鼓就轮到我方反击了。



エデン后日谈

简易流程

●前往东馆 1F ポ－タルフロア传送间和ブリジルト对话。

●前往 B1F 医务室触发剧情。

●前往アトランティス避难区左边ウラニアの部屋触发剧情后完成任务。

第 6 章 此ノ花、咲ク刻

ノ - デンス

简易流程

●醒来后可以先调查房间的桌面回收道具，接着前往 4F レストフロア右边门的天台触发 BOSS 战——チカ＆リッカ。

● BOSS 战后调查地上闪光的地方回收道具，接着先后前往东馆 2F 的研究室和 3F 的会议室，之后传送到迷宫“国会议事堂”。

强敌打法

BOSS チカ＆リッカ

两人有全体盲目和全体睡眠攻击，要带好相应的饰品防范。攻击方面，**リッカ**弱火、雷、冰三种属性，推荐先用这些属性的攻击集火将她击倒，这样剩下**チカ**一个后就好打很多了。另外两人的招式多为物理攻击，设置一些物理攻击的反击手段也能提高一定效率。

国会议事堂

地图信息



地点	宝箱
エントランス	ヒ－ルエアロⅤ ×2、SP アップ 500×3
议员宿舍	ナノミラクル、龙苍水 ×3、ナノミラクル ×2、ソルマネル、ヒュプノ结晶（左边房间）、オゾナ－ルオ－ル ×2（右边房间）、メジャ－ガ－ド（右边房间）
自卫队驻屯区	SP アップ EX×3、デッドガ－ド、パラエルオ－ル ×2、ミルロメディス ×3（左边房间）、フォ－トレスガ－ド改（右边房间）、食材セット ×3（右边房间）
ムラクモ居住区	スト－ンガ－ド、フィクスエアロ ×2、ブラネルオ－ル、ブラスタ－ベルト（左边房间）、ドラゴン幼体（左边房间）、ウィザ－ドコ－ト改（右边房间）

简易流程

●议员宿舍、自卫队驻屯区和**ムラクモ**居住区右边的房间实际是传送点，进入后出来就会到达下一面地图，通过这个方法一直来到**エントランス**，然后进入左边的房间触发 BOSS 战——**ユウマ**。

●打倒**ユウマ**后调查**エントランス**上方的门，选择“地下通路へ进む”进入地下道，一直走到尽头遭遇 BOSS 战——第 2 真龙 ND。

强敌打法

龙系敌人 キルホ－ンドラグ

一般这种龙系敌人出现的地方附近还有许多リトルドラグ，经常会被乱入，优先解决 HP 少的リトルドラグ。

龙系敌人 デストロイドラグ

クリミナルドラグ的亚种，拥有更高的 HP 和攻击力，最好使用大威力的技能速战速决。

龙系敌人 アイスモ－フドラグ

棘手的盲目异常状态和回避 BUFF 依然存在，最麻烦的是打デストロイドラグ时被它乱入，不过好在 HP 不多，优先击破即可。

龙系敌人 カノンドラグ

和スパイドラグ一个系列的龙系敌人，除了会跳高和用毒外，攻击还附带混乱效果。

龙系敌人 ゴ－ルデンドラグ

也是以前出现过的龙系敌人的加强版，

除了攻击力高外还会用毒，要带上防毒的饰品应对。

BOSS ユウマ

BOSS 每回合都会将 HP 回满，需要一回合内将其 HP 全部扣完才能击倒。最简单的方法就是使用奥义，战前通过刷杂兵把出战的 3 名角色的 EXHAUST 槽蓄满，战斗第一回合先降BOSS的防御力或提升我方攻击力，第二回合发动 EXHAUST 和攻击型奥义。

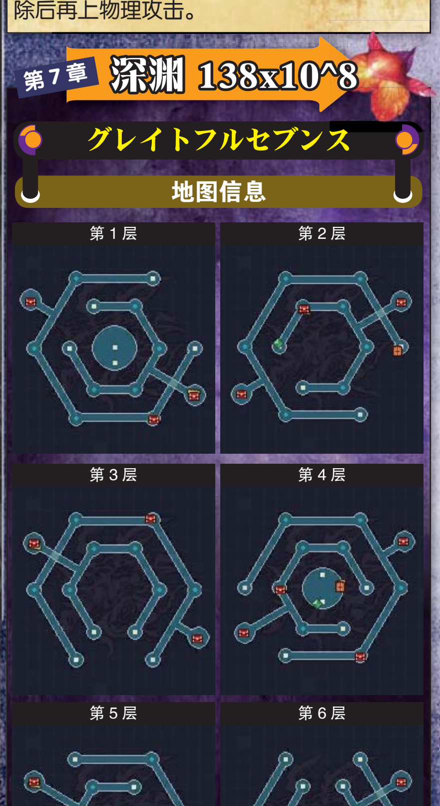
BOSS 第 2 真龙 ND

BOSS 的全体攻击带错乱效果，中了的角色不但不受控制，还会攻击自己人，务必要装备相应的饰品防范。BOSS 第二回合就会通过蓄力增加物理防御力，此时由于我方还未能只用支援，可以先加 BUFF 或用魔法主攻，等用单体支援将 BOSS 的蓄力状态解除后再上物理攻击。

第 7 章 深渊 138x10^8

グレイトフルセブンス

地图信息





地点	宝箱
第 1 层	コンフュガ－ド、ポワゾンオ－ル ×3、C3N4 ス－ツ改
第 2 层	食材セット ×3、アタックリング EX、タフネスメダル
第 3 层	ミルロメディス ×5、バ－ドミ－ト ×3、ミルロメディス ×4
第 4 层	オゾナ－ルオ－ル ×4、フィクスエアロ、SP アップ EX×3、オゾナ－ルオ－ル ×2
第 5 层	ヒ－ルエアロⅤ ×4、ヒュプノ结晶 ×5
第 6 层	フィクスエアロ ×5、フィクスエアロ ×3、ドラゴン幼体 ×2
偏方二十四面体	龙苍水 ×2、ナノミラクル ×2

简易流程

●这章一出来就是迷宫的入口，调查传送点可回到总部进行整备，尤其是要把新商品开发出来并购入现阶段最强装备，以最佳的状态进入迷宫。

●进入到第 2 层时队伍会被分散，需要分别用第二和第三支队伍攻略一小段的迷宫和两个以前打过的真龙，如果对没后备队伍没信心，可以回总部调换队伍的位置，这样就能全部都用第一支队伍挑战。

●在迷宫最深处的偏方二十四面体中央迎战最终 BOSS——VFD，注意最终 BOSS 战为三连战，中间无法补给，但可以换人，所以如果后备队伍也有足够战斗力的话，最好先把 9 名角色的 EX 槽都蓄满，3 场战斗换不同的队伍应战会比较轻松。

强敌打法

龙系敌人 デモンドラグ

全体冰属性攻击不仅攻击力高，还带冻伤效果，要用强力技能速战速决减少队伍损耗。

龙系敌人 ドラグメガリップ

HP 非常多，不过攻击比较单调，基本没什么威胁，蓄力就用单体支援打消。

龙系敌人 アイアンロージア

キリングドラグ的亚种，全体石化攻击非常犀利，要带上相应的饰品应对。

龙系敌人 ティラノザウルス

攻击力和HP都非常高，而且没有明显弱点，加了各种异常状态慢慢磨。

龙系敌人 レッドワイバーン

带火伤效果的全体攻击非常厉害，不过有冰属性弱点，用冰系技能猛攻即可。

龙系敌人 ドラゴライアーン

偏干扰型的龙系敌人，有混乱和睡眠效果攻击，打其他龙系敌人时被它乱入会比较令人头疼，不过HP不多，可以优先予以击倒。

龙系敌人 マッシブドラグ

デストロイドラグ的加强版，攻击带行动不能效果，弱冰属性。

BOSS 第3真龙ニアラ

打法和之前差不多，同样要注意火伤和出血状态。特别要注意的是由于没有后备队伍支援，无法打消它的蓄力状态，在其蓄力时最好专心防御和回复，以免被它击倒我方角色增加行动次数。

BOSS 第6真龙ヘイズ

和上个BOSS一样，由于没有后备队伍支援，BOSS通过蓄力增加物防和魔防这段时间是最难捱的，想速战速决的话推荐在其蓄力前用神之手的奥义将其行动封住，然后强力技能击倒。

BOSS VFD（第一形态）

要以一个队伍打完BOSS的三个形态，就要挑选最强的阵容上场，这里推荐武士、魔术师和符文骑士。开场后武士先用“丹田法の训”提升我方HP，接着用“收刀の纺ぎ・破”切换为居合模式以“不动居→十六手詰め”的技能组合主攻；魔术师先用“シールドクラフト”保证存活率，再用魔术师“ズコンセント→マナバレット”的技能组合主攻；符文骑士负责用“身代わり”吸引火力，并用道具负责整支队伍的回复，不用回复时就用“ブレイブソード→ドレインソード”的技能组合支援一下输出。BOSS的异常状态很多，靠饰品无法彻底防范，这点可以交给决斗者的队伍支援效果，但要注意不要把决斗者和EX槽积蓄速度很慢的命运占卜者放在一队，以免被拖慢脚步。另外要注意战斗胜利后HP和MANA是不会得到回复的，在BOSS快挂的时候记得先用道具回复。



如果三个队伍都有足够的战斗力，打算三场战斗用不同的队伍应战，那就不用保留奥义，直接我方加BUFF、BOSS加DEBUFF后使用奥义是最省事的方法，一轮奥义过后BOSS基本不死也半残，剩下的血用强力技能补刀。

BOSS VFD（第二形态）

战斗开始先回复上一战的损耗，接着要做的就和第一战一样了，另外让BOSS中异常状态对战斗也有一定帮助，如用武士的“崩し拂い”降低BOSS的异常状态耐性后，再用符文骑士的带麻痹效果的“エレキソード”攻击，或让魔术师对吸引火力中的符文骑士使用“ショックウェイル”进行反击。

BOSS VFD（第三形态）

战术和第一以及第二战一样，由于可以使用奥义了，难度其实是三战力最简单的。



剧情非常王道，就连很少玩RPG的本人来说都能预计到展开，不过由于是系列初心者，还是被稍微有点沉重的剧本给吓到了。系统由于有前作的底子，基本没什么可挑剔的，还有新加入的支援系统也非常实用。



文 德科

PSV-2000新出的三款颜色中，红色的最受市场欢迎，有不少玩家已经把这个颜色作为自己的首选，价格比之前也是小有涨幅，为1150元，另外两款新色在1050～1100元之间，而之前的几款颜色则是1000元上下。不久前两款高人气游戏的限定主机明确公布，一款是备受期待的《舰队收藏 改》，虽然游戏发售日再次延期，不过玩家的期待却一点都没减少，限定版PSV-2000在官网上从一开始接受预定就瞬间被抢完，所以这款主机在明年春节如果如期上市的话，价格肯定要被炒得很高，当年PSV-1000《初音》限量版几乎翻倍价格的情况恐怕将会重演。而另一款主机则是《高达VS》主题，参考之前《高达破坏者》限量版在搭售模型的情况下也没有出现涨价，基本上粉丝们还是可以保住一颗肾了。虽然信仰这种东西是劝不住的，但是还要提醒各位玩家，不要跟风炒作，喜欢的事物适当支持就好。

3DS方面，破解版的New 3DS LL继续暴走，价格已经没有什么可说的了，在1800元到2000元左右，就算刷了问题多多的免卡破解程序，这个价格也还是有些太离谱了。其实想玩破解版的话就选择New 3DS好了，算上GW烧录卡的话也就是1500元，就算后面真出了什么特别喜欢的游戏却不能破解的话，还有直接玩正版这一选择，比如《怪物猎人×》。前一作过多的重复内容让许多玩家都玩得不尽兴，而《MH×》的大量新内容从公布开始就刺激着那些累感不爱的新老猎人的神经，全新的游戏体验仿佛就在眼前，同时也造成了本作从预订阶段就开始涨价的情况，目前预订价都在400元左右，而且要想第一时间入手的话价格只高不低，再加上又有限定版主机，爱好者们量力而为吧。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品的报价仅供参考，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	900	1100	1900（破解版）	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	880	880	1080	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	900	1050	750	50	60	90
广西南宁	光派电玩	1100	1050	1250	800	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	860	860	950	780	50	60	110

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	850	1100	—	70	130	230	320	—
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	750	1100	300	70	100	200	300	450
广西南宁	光派电玩	980	1150	300	80	150	250	350	480
安徽合肥	大拇指电玩	900	1080	300	60	95	185	275	450

硬件短消息

红白机2P手柄风格耳机

品　　名	レトロ2コン イヤホンマイク
出　　品	Columbus Circle
对应机种	PSV-1000/PSV-2000/3DS LL/New 3DS LL等
官方价格	2138日元

Columbus Circle最近似乎是迷上了FC风格，一口气推出了多款红白机风格的周边，除了上上辑介绍过的保护壳外，还有这次要介绍的耳机和充电宝。耳机的类型为卷线式，线长最大可达120cm，并且卷线器还有5个阶段的调整范围。颜色为FC经典的红金配色，而线控部分还专门做成了红白机2P手柄的模样，因为红白机的2P手柄带有麦，这个部分正好用来做线控上的麦。值得一提的是本品的线控和耳机部分都是独立的，可以根据需要单独使用，或是换上自己喜欢的部件取代原来的部分。







红白机2P手柄风格充电宝&录音装置

品　　名	レトロ2コンバッテリ-&ボイスレコ-ダ-
出　　品	Columbus Circle
对应机种	PSV-1000/PSV-2000/3DS LL/New 3DS LL等
官方价格	3996日元

这款也是红白机2P手柄造型的周边，但其实是个充电宝，而且还带有录音功能。充电宝的容量为3600mA，可供掌机使用1～2次左右，并支持快速充电，还有放电时过电流、过电压和短路时的保护装置。录音功能同样需使用到红白机2P手柄的麦部分，可用来快速记录声音资料，适合出差或旅游时使用，不过录音需要另配MSD卡来存储，通过充电宝自带的读卡器功能可以方便将录音数据转移到智能手机或电脑等设备上。













下载工房

网罗热门游戏的 DLC 情报



火焰之纹章 if 白夜王国·暗夜王国



◆ S·RPG ◆ Nintendo ◆日版 ◆ 2015 年 6 月 25 日

《火纹 if》第二弹 DLC 从 9 月 17 日开始每周陆续配信，共有 4 个关卡和 1 个免费的礼品“アンナの贈り物”（转职道具“シューター炮台”和“魔女の魔法阵”二选一）。关卡场景都是取自系列经典战役，全部打包购入仅需 900 日元。

异传 神将の试炼场

更新日期：2015 年 9 月 17 日

价格	250 日元
难度	☆☆
胜利条件	防卫 12 个回合或击破敌将
特别报酬	神将の纹章



地图出自《晓之女神》第二部终章“女王エリンシア”。我方虽占据地利优势，但源源不断的敌军声势极其浩大。只以防守为目的话，建议把初期位于东侧城墙边的 4 名角色调到古城上，“阶段”地形能提升回避率，北侧还有“回复床”可供补血，死守住两侧的楼梯和南侧的缺口就可以较为稳妥地御敌。由于 3 名敌将身上分别携带着 3 本技能书——“刚剑の书”、“历战の勘の书”、“天空の书”，这些技能都是神将（ヴァンガード）职业的专属特技，之前只有 amiibo 角色艾克（アイク）才能习得，因此格外珍贵，想要获得就得主动出击。如果觉得兵分三路向南进攻较为吃力，不妨在北侧城砦前留三个超强力的角色和一名回复职业，守住入口的同时诱敌，其他兵力全部集结到东侧小路处（剩余的借助飞兵从古城上运下来）。这样大部分敌人都会向北侧移动，而我方的大部队则能快速推进，从东南角开始将三名敌将逐一击破。注意第 2 ~ 12 回合开始前正南和西南会分批出现援军，中央敌将的“神盾”特技效果为受到的伤害减半，且灭杀、毒、反击无效，故南侧战线绝对没有想象中轻松，情况危急时还是以守住阵脚为上策。

过关后得到的特殊转职道具“神将の纹章”，能让男性转职成为神将，专属职业特技如下。

等级	特技名称	特技效果
Lv1	刚剑	力 +3、速 –1
Lv10	历战の勘	必杀回避 +15
Lv25	天空	攻击时连续发动“太阳”、“月光”特技（发动几率 = 技 ×0.5%）
Lv35	力の吸收	主动攻击并击破敌人时，力 +2（最大 10，效果持续到战斗结束）

异传 盗贼アンナ

更新日期：2015 年 9 月 24 日

价格	250 日元
难度	☆

胜利条件	アンナ生存的前提下全灭敌人
特别报酬	アンナ成为同伴（仅 1 次）

地图出自《觉醒》外传 4“行商人アンナ”，安娜（アンナ）会利用楼梯快速移动、躲避敌人的攻击，规律是从北向南，而且她本身回避率极高，因此初期不用太担心。敌方全部都是狂战士，除了体力较高外没有什么危险的特技，建议有针对性地派出克制型单位，有“斧杀し”等特技最好。开场尽快向北进军，并在中央狭窄的过道处迎敌，这样也能缓解安娜的压力。注意不少敌人持有“投げ斧”，后排的魔法部队攻击时要留个心眼，其他方面就没什么难点了，而且本关无敌援军。安娜加入后等级和能力会自动下降，职业也变为下级的盗贼（シ－フ），提醒一下她也是可以跟自创主角刷好感、触发支援对话并结婚的哦。

异传 炮手の试炼场

更新日期：2015 年 10 月 1 日

价格	250 日元
难度	☆☆
胜利条件	压制目标
特别报酬	シュ－タ－炮台

地图出自《暗黑龙与光之剑》第 13 章，敌方大多数职业皆为炮手（シュ－タ－），他们除了 2 格的弓箭射程外，还有 5 格的炮击射程，而且后者为十字形范围攻击，输出非常可观。地图分为北、中、南三条通道，访问中央村庄能得到随机道具。开战后全军先向东北移动（派一个飞行单位去抢先访问村庄），合兵一处后就在桥梁附近准备迎击零星袭来的敌人，第 5、6 回合开始时东侧、中央城砦还会刷出敌援军，其中一个带着饰品“遮光メガネ”（道具栏不会显示）。炮手的远程火力极强，但弱点有两个——①无法对冲到身前的对手发动反击且魔防较低；②范围型炮击不会致死。针对这两个特性，我方派上高守备的强力角色在前排作为肉盾，后排以拥有范围回复特技“天照らす”以及“守备の叫び”的单位辅助。引诱对方炮击后，次回合立刻回复并近身杀敌。把握好炮手的攻击范围，并注意其他几个零星杂兵的走位即可。

过关后得到的特殊转职道具“シュ－タ－炮台”，能让男性转职成为炮手，专属职业特技如下。

等级	特技名称	特技效果
1	测量术	执行“炮台”指令时，炮台的命中 +10
10	自动炮台	职业为炮手时，每回合开始前自动攻击范围内的 1 名敌人（发动几率＝技％）
25	炮身改造	执行“炮台”指令时，炮台范围 +1、内外射程 –1
35	恶路踏破	职业为炮手时，移动力 +1，且所有能进入的地形移动消耗皆为 1

异传 魔女の试炼场

更新日期：2015 年 10 月 8 日

价格	250 日元
难度	☆☆
胜利条件	压制目标
特别报酬	魔女の魔法阵

地图出自《外传》第 4 章男主角方面的恐山（おそれざん）一战。虽然初期看似敌将身边的兵力较为薄弱，但 1、3、5、7、9、11 回合开始时，压制的目标周围都会涌出魔女援军，因此稳妥起见建议先向东进兵，把这里的圣骑士、将军和弓圣部队分批清掉。注意，魔女会用传送（ワ－プ）直接飞到敌方单位的身边，因此我方靠近前线的部队魔防一定不能过低，否则容易因为被偷袭而丧命。消灭东侧部队后北侧的敌人也会主动出击，山谷间枯木的位置正好适合拒敌。在第 9 和第 11 回合的援军中，还有魔女持有饰品“黑缘メガネ”（道具栏不会显示）和“ワ－プの书”，后者能让 15 级以上的上级职业习得“ワ－プ”技能（特殊职业需 35 级以上）。

过关后得到的特殊转职道具“魔女の魔法阵”，能让女性转职成为魔女，专属职业特技如下。

等级	特技名称	特技效果
1	暗黑の加护	能够装备暗魔法师（ダ－クマ－ジ）系专用的魔法
10	魔女の大釜	第 1 ~ 7 回合内，行动结束时捡到随机药品（发动几率＝幸运％）
25	ワ－プ	能执行“ワ－プ”指令，传送到我方同伴身边 1 格，之后可以展开除“移动”以外的其他行动
35	魔女の毒药	主动攻击时，战斗后敌人的移动力为 0、回避 –20（发动几率＝技 ×1.5%）



古林 提供

收罗游戏界的“世界之首”！“玩乐游戏展 舞台 1：电子游戏的黎明”



2015 年 10 月 3 日，在日本埼玉县的 SKIP CITY 举办了一场别开生面的游戏企划展览“玩乐游戏展 舞台 1：电子游戏的黎明”。本次展览集中介绍了从最早的 PC 游戏诞生至家用主机普及前的“游戏界黎明时期”，据官方介绍，本次展览结束后还会继续推出“舞台 2”、“舞台 3”等活动。会场中大部分展品仍“老当益壮”，品相优秀，甚至可以直接启动游戏。展品中出现了许多现代玩家鲜少听说的元祖级作品，毫无疑问的是，这些机体与游戏都曾在游戏历史上留下浓重的一笔，有的甚至成为名副其实的历史转折点，极具欣赏价值。下面就一起来看看本次活动中出现的部分展品吧！

世界首款电子游戏



诞生于 1958 年的《Tennis for Two》以世界首款电子游戏之一的身分出展。在当时，美国核实验室的威利博士为了给巡回演说增添色彩，与同事共同制作了这款简陋的网球模拟游戏，画面中只有一个白点在模拟球台的白线两侧来回弹跳。这次展览同时放出了由示波器和仿真器重现的游戏画面，仿真器版本甚至可以直接进行游玩。

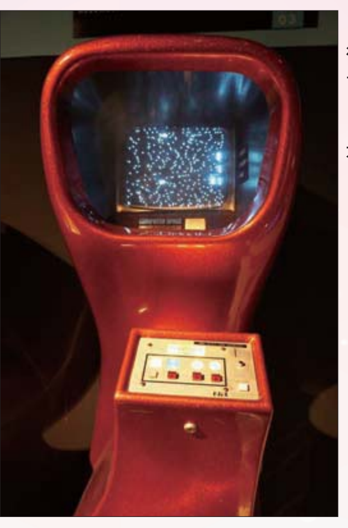
世界首款可多人同乐的电子游戏

利用仿真器，展会重现了这款可多人游玩的《Space War》。本作诞生于 1962 年，画面简陋却有着不凡的规则，甚至包含重力、惯性等物理特性，真是麻雀虽小五脏俱全。除了游戏外，展会还向游客们展示了世界首台商用小型计算机“PDP-1”的模型。

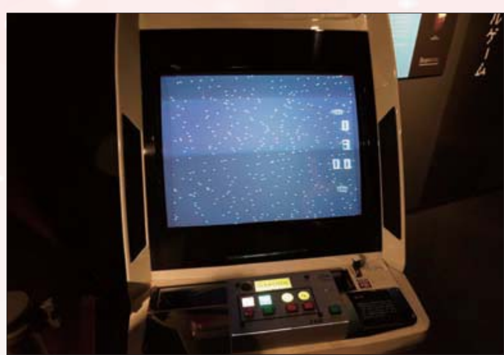




世界首款街机游戏



1971 年面世的《Computer Space》是世界首款街机游戏，游戏内容与《Space War》完全相同，由两名玩家分别控制两艘太空飞船进行对战。简陋的黑白画面，却包含有单人模式与双人模式。展会中甚至还放出了可以实机游玩的街机筐体。

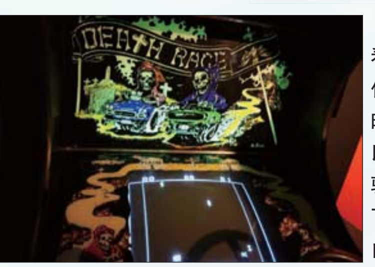


世界首款大热游戏

《PONG》是 1982 年由雅达利推出的世界首款大热游戏，在全世界掀起了游戏的革命飓风，真正意义上的电子游戏奠基者。展会上还亲切地提供了机器内部构造的解说图。此前在 2012 年，为了纪念这款划时代的标志性作品，雅达利还曾在 iOS 平台上推出了重制版的《PONG》。



世界首款带血腥成分的游戏



“用摇杆与踏板操纵车子碾压小鬼”，这款看着就很凶残的《Death Race》发售于 1976 年。作品改编自 1975 年上映的一部同名电影，以碾压目标为目的驾驶车子，在画面上留下一座座阴冷的墓碑。由于内容显得过于血腥，立刻遭到政府与媒体的全力攻击，而当时的街机筐体大多被抗议者直接砸毁。本次展会上出展的正是如今看来十分珍贵的完整筐体。



在《Death Race》之后，受著名惊悚电影《大白鲨》影响开发而成的《MEN EATER》也算是一款改编游戏，不光是游戏内容，就连筐体外形都与大白鲨十分相像。

白菜：直接砸毁也是有够暴力的。

世界首款“敌人也会发起攻击”的大热游戏

《太空侵略者》是1978年推出的一款敌人会主动进攻的街机游戏。在当时的日本国内掀起一番热潮，甚至成为一种社会现象。会展上除了提供当年的实机，还有开发者西角友宏的采访、当年的说明、基板与规格书等珍贵资料。



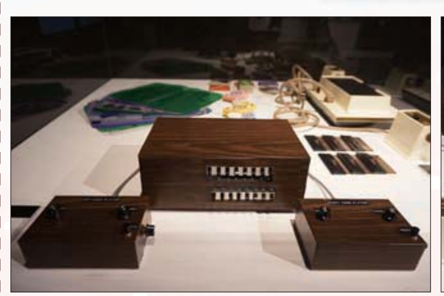
世界公认最成功的业务用游戏机

《吃豆人》一度风靡全球，在2005年还被世界吉尼斯纪录认定为最成功的业务用游戏机。与《太空侵略者》一样，展会上展出了品相相当不错的《吃豆人》筐体以及其他配套的珍贵资料，还展示了一些曾在美国大卖的周边商品。要说当时吃豆人的周边商品究竟热到什么程度，其销量甚至曾高于迪士尼的米奇老鼠，一度成为周边销量榜上的霸主。





世界首台家用游戏机





在这次的展会中，也包含了1983年后以惊人速度普及的部分家用机体。其中首台家用机试验品“Brown Box”与首台家用机“Odyssey”可以说就是最新型家用机PS4与Xbox One的祖先。不过从图片上看来，与现代简洁流畅的设计相比，还是显得相当累赘。

此外，活动上也展出了任天堂第一台便携式游戏机“Game & Watch”，这是名副其实的3DS祖先，从设计上来看，也能隐隐捕捉到Wii U的Game Pad的影子。



《龙珠 Z》主题外套——赛亚人战斗服和弗利萨最终形态

乌冬 提供

Cospa 预定于 12 月下旬推出《龙珠 Z》里赛亚人战斗服和弗利萨最终形态主题的两款外套。其中赛亚人战斗服是拉帝兹、那巴等赛亚人战士在原作中穿的那种黑黄配色的服装，黄色的铠甲部分在外套上由羊毛和特殊的裁线表现。弗利萨最终形态款式由弗利萨皮肤的白色和紫色两种颜色构成，而且紫色部分还是通过另外的工序缝上的，和赛亚人战斗服不同，连帽子部分也是白紫配色，还原度非常高。若是身为《龙珠 Z》的 FANS，小编觉得可以来一件。















▲袭击地球的赛亚人那巴所穿的战斗服，背后还有搭配的饺子自爆背包（汗）。













▲（曾经的）宇宙最强弗利萨大人，人气之高毋庸置疑。

编看编享

栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



无铭剑掀起的血雨腥风——《人间之剑 战国篇》

推荐人群：日本战国历史小说爱好者、喜爱日本战国游戏的玩家



森村诚一这个名字最早为国人所知大多是因为70年代的那部经典电影《人证》，电影的插曲《草帽歌》当时也在大江南北传唱开来。森村先生创作了包括“证明三部曲”在内的大量推理小说，实际上他在历史小说方面也颇有造诣。“《人间之剑》系列”包含《幕末维新篇》、《昭和动乱篇》、《战国篇》和《江户篇》四部曲，这里要介绍的是其中的《战国篇》。该书从特殊的角度出发，以独特的笔法描绘了一个别样的日本战国故事。

故事围绕着一把作者杜撰出的无铭剑展开。这柄二尺四寸长、外表平平无奇的无铭古剑却拥有不可思议的力量，它随着战国乱世的风起云涌几经易主，读者也随着这把剑辗转流离，从不同的角度、视点来看待战国时代。剧情跨度从桶狭间合

战至德川家康病逝，包含了日本战国时期的主要事件，无铭剑主人的身分地位也不尽相同：其中既有为广大玩家所熟知的明智光秀、德川家康、伊达政宗、真田幸村等，亦有作者原创的人物——农民丑松、奴隶少女阿发等。这里要特别提一下本书第七章“三日月之誓”的主角——山中鹿之介（山中幸盛），身为“尼子十勇士”之首的他，毕生都在为复兴尼子家而奔波奋战，虽然最后以失败而告终，但他尽忠竭义的形象也与那句经典的话语“如能复兴尼子家，愿受七难八苦”一同广为流传。国内介绍这位悲剧英雄的书籍不多，有兴趣的读者不要错过。

不过，个人并不建议初涉日本战国史的读者看此书。为了引入无铭剑，作者可谓费尽心思，让战国的重大历史事件都与这把诡异的妖刀挂钩。这样虽然保证了剧情的传承和可读性，但却也在一些方面“戏说”了历史。尚不了解日本战国史的读者，若先读此书，容易被其误导。建议在对这段历史有了一个总体的了解和概念后，再读此书，方能感受到作者编排剧情的独具匠心。另外，本书在国内由中国友谊出版公司于2005年印刷出版，后来没有再版，因此目前市面上能买到的要么是相对高价绝版珍藏书，要么是低价的二手旧书或盗版书，有收藏需求的读者应慎重选择。



▲今年已82岁高龄的森村诚一先生仍在坚持写作，着实令人钦佩。



■《信长之野望 创造》中的山中鹿之介形象。



湾湾说故事——谷阿莫

推荐人群：喜欢吐槽文化和歪评文化的观众



——我是谷阿莫，Very Good的阿莫，科科，来这边只是听我说一个我喜欢的故事。我不评论故事背后的含意或导演拍摄的用意，因为那些东西每个人都有不同的看法，谢谢。

在国内子虚乌有的“有土鳖”视频网站上，谷阿莫的个人频道简介中，挂着上面这样一席话。谷阿莫——来自台湾的年轻人，喜欢制作视频来评论一些热点电影、一些有趣的广告短片、或是一些逗趣的

段子。他喜欢将原视频素材进行剪辑，同时配上自己犀利的吐槽，将原视频的内容浓缩至数分钟内为大家总结出来。代表作如《7分钟看完<速度与激情1-6>》、《3分半钟看完一个英雄联盟的故事》、《5分钟看完即刻救援1-3集》等。

与部分大呼小叫矫揉造作的评论不同，谷阿莫的评论不打感情牌，也不靠网上早已用滥的梗来污染你的耳朵，更不会用“啊”和“哇”等感叹词结尾来挑战你的忍耐力。他喜欢用“我是谷阿莫，今天要给大家讲一个XXX的故事”来作为开场白，用词朴实无华，评论语速稍快却不会过快，感情起伏也并不激烈，但却靠着台湾人民特有的腔调、逗趣的文字功底，以及见缝插针的犀利吐槽，不断挑逗着观众的笑神经。小编是从他的《3分半钟看完一个英雄联盟的故事》开始认识这个鬼才的，他将一个简简单单的LOL，硬生生掰成了一个关于“不人道的人体实验”的故事，而且整个故事过程天马行空，令人啼笑皆非。之后小编又去找了他的“电影歪评”类视频：他将几个小时、甚至十几个小时的电影，取出其精粹浓缩至十来分钟，然后以自己的视角给大家讲一个故事。这个故事的内容与电影的主旨几乎是如出一辙，当然他总能从各种细节中发掘到一些观众完全没有留意的槽点，然后猝不及防地展现在你的面前，在你刚刚反应过来捶腿大笑的时候，他又若无其事地继续接着讲了下去。而在最后影片结束时，他会结合前面的内容给出一个总结，这个总结却跟电影本身的内容毫无关系，可谓是无厘头到极致。所以正如他的简介所言，他只是在讲一个故事，而绝不会评论故事背后的含意或导演拍摄的用意。不过各路观众看过他的电影歪评后都纷纷表示：这电影不用看了（笑）。而如果看过原作再去看他的歪评，更是会有一番别样的体验。

当然人的名气太大，自然也会引发一些变化，作为网红，最常见的就是商业化的渗入。曾几何时，谷阿莫的视频中，也开始出现了来自各个厂商的植入广告。作为一个正常人，受利益驱使行动是人之常情，大家也对谷阿莫视频的商业化表示了理解——而当事人却比大家料想的要精明许多。他的视频中确实会出现广告，但他并不会生硬地加入广告，而是将广告也作为自己吐槽的一部分呈现在视频中。这种才华确实不多见，很多观众也在观看视频之后留下“广告来得猝不及防”、“是在下输了23333”等表示赞叹的语句。毫无疑问，这是谷阿莫想象力的胜利。

谷阿莫还有一个很大的优点，就是“高产似XX”，平均3、4天就会更新一段视频，这让他的人气一直居高不下：在子虚乌有的“有土鳖”视频网站上，他的视频被播放过5千3百万次以上，频道订阅者更是高达49万6千人次，要知道这还不算那些翻不过墙的用户。国内的“优酷”和“B站”也开有他的个人频道，有兴趣的读者不妨去搜索一下。



▲《3分半钟看完一个英雄联盟的故事》中诞生的经典名句“神选之人五人组”。逗趣的图片也是他的调侃风格。



▲《12分钟看完12小时的<星球大战1-6集>》，12分钟内背景音乐一直在循环《星战》主旋律，真的是神烦（笑）。



唱歌+机甲少女！热血大片《战姬绝唱》

推荐人群：燃向+美少女战斗爱好者、日系歌曲爱好者



你喜欢看不缩头缩脑，总之就是大干一场的热血战斗吗？你喜欢看一群少女穿着机甲唱起各种风格的歌曲，并使出各种超级机器人招数的战斗吗？如果两者都符合你的审美，那《战姬绝唱》毫无疑问是你应该选择补番的对象。本片讲述人类被谜之敌人Noise攻击，普通人一旦接触到Noise便会立刻被消灭，能够与它们对抗的，只有穿上Symphogear战甲的少女们。幼年期曾遭遇Noise引起的灾害而差点死亡的女主角立花响受人所救，获得了Symphogear的力量，在多年以后觉醒并踏上战场，与成长途中结识的伙伴们一起对抗人类最凶恶的敌人。乍看之下《战姬绝唱》充满了许多让人忍俊不禁的设定，比如唱歌才能召唤战甲、少女才拥有资格、片中角色们各式各样的颜艺、接近暴走的剧情发展、原地满状态复活等等。不过片中战斗气氛的调节做得很出彩，伴随着战歌一出，许多高科技超级系武器就会随之出现，把战斗的高潮推到极限，总得来说还是挺类似超级系机器人动画的风格，而实际上少女们使用的武器也有向超级系机器人致敬之意。

目前本片已推出三个季度，第三季才刚刚完结。第一季的剧情最为循规蹈矩，讲述立华响成长并与同伴建立羁绊的标准剧情；第二季则更为注重剧中关键词“圣遗物”，从对抗怪物转移到与人类战斗的方面，不仅更为详细地解释了Symphogear的机制，剧情方面也各种百合花开，让观众在饱观福利的同时更加理解本片的世界观；而第三季里制作方更像是放开手脚大闹一场，第一话各种类似好莱坞大片的破坏镜头就让观众大吃一惊之余不免感叹这确实是《战姬绝唱》的胡闹风格。值得一提的是，本片战斗中角色们唱起的歌曲有许多都是声优们在录音现场直接唱出来的，因此收录出来的歌声也很有临场感觉，尤其是像水树奈奈这样功力深厚的歌手，其效果十分明显。而负责为女主角配音的悠木碧因唱了一首粤语的《英雄故事》在当时造成一个小话题，可说是制作组玩心未泯啊。在这三季的剧情里，每一季的最后，角色们的战甲都会进化成漂亮又帅气的最终形态，伴随着OP对敌人们发动各种无双招数，着实让观众看得热血沸腾而又爽快。有一句话说钻头是男人的浪漫，那么在本片里，立华响那双能突破一切障碍的拳头也就是少女的浪漫了吧！





白菜：悠木碧的配音真的非常燃，这片里我喜欢她胜过水树奈奈。

轻松日语教室

网上口出狂言认为对方不敢来，结果被人用铁镐砸门吓得半死，“谨言慎行”讲的也许就是下面这么一回事。后文山山老师就日本的“痛”文化来跟大家传传教——其实我知道，你不就是才买了新车，研究过这些么……

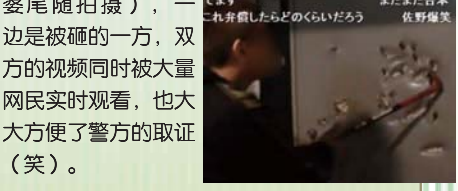
栏目主持 白菜

直播主吵架升级，一个月后直播砸门

网上视频直播近些年来火得风生水起，“人气主播月入过万”也是网络老梗，足以显现出网民们对这一新兴网络产物的热衷程度。然而不少网民在网上倾泻自己的感情时，偶尔会忘记网络对面也是活生生的人，又或者说是仗着网络的便利性出言不逊，觉得对方不能把自己怎么样。日本一名名叫“ウナちゃんマン”（后文简称U）的直播主也引发了同样的问题，然而令他没想到的是，一个月之后自己却因此经历了永生难忘的一幕。

事情的起因其实很简单：今年9月，U与另一名直播主A在直播的时候互呛，U拿A的姓名大做文章，惹到A扬言要收拾他，但U当然不信，即便A已经搞到了他的电话号码，打电话过来也依然是一副无所畏惧的态度。而一个月后，A提着一把铁镐来到了U所居住的公寓。虽然U所在的公寓是月租20万日元的、附带自动锁的高级公寓，但A却直接用钝器砸破餐厅的玻璃后闯入，U当然也立刻报了警。接下来直到警察赶到的这段时间为止，A来到U的住宅门前，不断用铁镐敲砸着U的家门，并且大吼着“给老子开门！”而先前网络上气焰嚣张的U此时也不得不认怂，不断对门外道歉，说着“愿意做任何事”、“给你磕头了”等等言辞，而事后也不敢向对方要求赔偿。

有趣的是，由于两人的都是直播主，因此就在A砸门的瞬间，竟然双方都在同时进行直播。一边是砸门的一方（据说由A的老婆尾随拍摄），一边是被砸的一方，双方的视频同时被大量网民实时观看，也大大方便了警方的取证（笑）。



袭(おそ)う側(がわ)も袭(おそ)われる側(がわ)も配信(はいしん)してるとか头(あたま)おかしい。

译文：袭击的一方和被袭击的一方都在直播，脑子进水了吧。

住所(じゅうしょ)ばれてるのに杀(ころ)しにこいなんて轻々(かるがる)しく口(くち)にするもんじゃないよ。

译文：明明住址都暴露了，就别轻易挑衅人家来杀自己啊。

配信者(はいしんしゃ)AはUの养分(ようぶん)になっただけじゃん。记事(きじ)にもなって视 听 者数(しちょうしゃすう)增(ふ)えてよかったね。

译文：主播A这不是成了U的养分嘛。被弄成新闻，直播收视观众数也会提升，挺好的啊。

原文附上了“有土鳖”上的视频，记载了两名主播9月发生冲突的过程，以及10月砸门事件的过程。在观看视频之后，几乎所有的网民都认为主播U做得一手好死，挑衅得相当嚣张，就算被人当场打死也不奇怪。而当A找上门砸门时，U的怂样又让人觉得啼笑皆非。当然也有人怀疑这是U自导自演的一场戏，毕竟这件事出来之后，他作为主播的知名度又上了一个台阶。事情暗藏怎样的真相这里不去深究，小编只想提醒大家，不要因为在网络上发言就可以口无遮拦，现在的网络暴力可是很恐怖的哦。

日本的痛文化

文 山山



今天在网上看到一则新闻：JR西日本（西日本铁路公司）日前向媒体公开展示了采用人气动漫《EVA》为主题设计的500系山阳新干线“回声号”。列车将于11月7日起投入运行，计划运行至2017年3月。该车设计由《EVA》动画的机械设计山下IKUTO担当，导演庵野秀明出任监制。列车由8节车厢组成，车厢外观采用动漫中登场的巨型机器人图案，车厢内还设有实物大小的驾驶舱等，使乘客可随处体验到动漫中的世界观。

国营企业带头普及痛文化，二次元的天堂啊有木有！趁此机会正好跟大家科普一下日本的痛文化。痛文化起源于日本，是ACG文化中非常重要的一环。所谓“痛”，是在电视和网络媒体广为流传的人造复合词，指不可挽回的惨状或本人非常满意而他人看起来却脱离常规的状态。痛文化的典型例子就是当下很受御宅族们迷恋的痛车文化。

痛车（いたしゃ）是指将ACG或是动漫人物的图案以彩绘或贴纸黏贴等方式装饰在车身外观的车辆。车主们往往会将自己喜欢的ACG形象装饰在自己的爱车上，可以是汽车、电动车又或是摩托车。这股潮流已经传播到世界各大地方，在欧美、中国也有所发展，甚至还成立了痛车联盟。而关于痛车这个词的来源却说法不一，主要有以下3种：

①给车子装饰上自己喜欢的图案就像是人给自己的身体纹身一样。因为给人纹身会很痛，于是车主人就把纹身过的车称为痛车。

②在日本，如果要在车上画图案之类的东西要交税，由于开痛车的很多是年轻人，额外的税收使他们很心痛，所以叫痛车。

③因为读音问题：paint car（涂上颜色的车）和pain car（疼痛的车）相似，于是有了痛车的说法。

随着近几年国内生活水平的提高，拥有一辆私家车对于年轻人来说已经并非不可及的梦。而ACGer们的车多了，痛车文化自然也就随之流行起来。看到日本的御宅拥有各式各样的痛车时，不少人也想把自己的车子痛一下。不过在国内玩痛车可能真的会很痛。经济压力是首要阻碍，完成一次一般的“痛车”作品从选料到粘贴完成大概需要数百上千元，虽然自己动手DIY能够节省不少钱，但为了保证最终效果，大多数人还是愿意前往汽车美容店。然后，还需要忍耐旁人的眼光。跟二次元带动经济的日本不同，眼下能够接受“痛”文化的仍以年轻人为主，多数人都感觉一位20多岁的男子汉开这么一辆可爱的汽车有种怪怪的感觉。最后还要考虑国内车辆的管理政策，按规定，国内不允许车主私自改变汽车的外观和涂装，痛车完全与之背道而驰。所以，开在街上交警找不找你麻烦另当别论，每到年审的时候，痛车车主们必须为了能顺利过审而狠心撕下车贴，待审核后重新再“痛”一次。简直折腾得不行……



游望远镜

本月发售了不少算不上大作却颇值得研究一番的游戏。而在临近月末的时候本人购入了一张《刺客信条》新作，本作的19世纪伦敦背景着实吸引我，实际游戏表现也相当满意，双胞胎主角的风趣言谈给游戏添加了不少人情味。说到风趣，本人觉得经常上镜本栏目的游戏制作人就是如此童真。

栏目主持 | 虫无兮



山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

赶紧喝下这个，执行21点以后不吃东西的作战。

10月18日



古林：我怎么听说不吃东西作战应该是从下午4点开始的……

果汁：大人总是这样任性妄为，话说他只是想喝那个“饮料”吧！

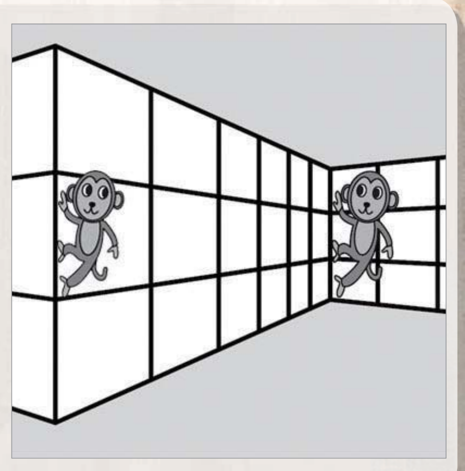


志仓千代丸

Mages.社长兼游戏制作人。代表作“《命运石之门》系列”，最新作为《混沌之子》和《命运石之门0》

绝对是右边的比较大啦。
搞不懂啦（￣д￣）

10月23日



昴星团：看到图文习惯性地说出了“你是在坑我吧？”然后用手指比划了一下果然……

白菜：用工具测量了一下，真的是一样大啊，我的眼睛又在欺骗大脑。

果汁：我觉得上面两位可以完美诠释直觉型玩家与策略型玩家的区别。

古林：这就是来自透视的幻术啊。



高木谦一郎

"《闪乱神乐》系列"制作人，目前制作中的最新作为《女武神驱动 比丘尼》

进入业界最初感受到的是，不管是怎样的游戏，只要顺利发售被摆放在店铺里，就都是跨越重重困难而诞生的努力的结晶。虽然这和作为客人购买游戏时的评价毫无关系呢。

10月19日

昴星团：但这样的结晶往往就是拿来被评价的，所以制作游戏其实不是件容易的事情。

白菜：不要听精神论，就问你知不知道《梦幻模拟战 转生》。

果汁：这可能是制作人高木在变成今天这样诚实之前的心路历程。



小林裕幸

CAPCOM游戏制作人，代表作为"《战国Basara》系列"

昨天吃了久违的小笼包，真的好美味啊（´▽`）/



10月25日

昴星团：啊啊啊啊我想吃！！

白菜：小林大人您每条推都跟吃东西有关也是不容易。

古林：吃货的真谛就是用食物刷满所有社交平台。

果汁：感觉一说到经典食物小笼包，大家就都口水一地了呢。



小岛秀夫

"《潜龙谍影》系列"制作人，最新作为《潜龙谍影V 幻痛》

购买了与魔斯拉对战的哥斯拉版本。



10月27日

昴星团：看来小岛果然很喜欢打怪兽的剧情呢（笑）。

苍穹：PS4版的《哥斯拉VS》不知道小岛秀夫买了没。趁休息期间好好积累素材吧，期待下一款游戏作品能早日公布。



坂口博信

游戏制作人，代表作为"《最终幻想》系列"

有些害怕地入海。



10月26日

昴星团：海水好蓝，不知道是哪的沙滩呢？

白菜：一把年纪不要作死啊……

果汁：坂口真的是非常自由的一个人。



10月份真是有不少优秀作品出炉，给本栏目挑主题也是犹豫万分。最后决定复古与新颖并进，挑选了《传颂之物》作为主题！当然是以最新发售的《虚伪的假面》为主，大家不妨感受一下本作女主种田大法的魅力。

阿鲁：像《传颂之物》这种大家庭，集合绘数量也显得相当多。

果汁：种田大法好！久远真是好可爱。


阿鲁：当然，前作的女角色也是相当有魅力的。
白菜：两作的主人公性格和行事方针完全相反，但都极具智慧和领导魅力。
はむはむ
働かざるもの食うべからず!!
働いたら負けだ!!
阿鲁：食欲旺盛的久远也是本作的一大笑点啊。
白菜：久远在完美女主人公气场全开的同时，又集大胃和学渣属性于一身，让人觉得更加亲近了。

火纹大陆

栏目主持 苍穹

“《火焰之纹章》系列”的最新作《if》自6月25日发售以来，累积销量已突破了50万套。日本著名游戏杂志《FAMI通》在网站上开展了一个《火纹if》的玩家意见调查，这份调查表包括19个问题、涵盖游戏的方方面面，在短短3天内就收到了数千份玩家的反馈，基本可以代表日本玩家对本作的总体意见。值得一提的是在这其中男性玩家和女性玩家的比例几乎相同，可见本作在女性玩家中的人气之高。下面就让我们看一看，日本玩家眼中的《火纹if》到底是怎样的吧？

文 火花天龙剑 MALAS

日本玩家眼中的《火焰之纹章if》



Q1 购入《火焰之纹章if》的契机是？

本来就是系列粉丝	69%
对剧情感兴趣	11%
对角色感兴趣	9%
觉得系统会很有趣	5%
在朋友的推荐下购买	2%
在游戏店里一时冲动就买了	1%

从70%的系列粉丝和30%的新玩家比例可以看出，《火纹if》保持了系列的传统以及前作《觉醒》的良好口碑，并在抓住系列旧有粉丝的基础上，依靠白夜和暗夜两大风格迥异的阵营设定，以及众多富有个性的角色设计，吸引了许多新玩家入坑。这也是一个系列能够长盛不衰、稳步发展的基础。

Q2 现在正在玩的《火纹》作品是？

if 白夜王国・暗夜王国	2304票
觉醒	1971票
烈火之剑	1069票
新・纹章之谜 光与影的英雄	1067票

本题里最令人意外的调查结果大概就是《烈火之剑》在玩家中的高人气了。完善的系统设置、极富魅力的角色设计以及出色的剧本，让许多玩家依然愿意重温这款12年前GBA上的作品。

Q3 第一次玩选择的难度与模式是？

难度	不死鸟模式	轻松模式	经典模式
普通（74%）	244票	875票	666票

注：由于部分极个别的回答没有收录，以及存在少数无效票，文中一些问题的百分比总数不为100%属于正常情况。

难度	不死鸟模式	轻松模式	经典模式
困难（23%）	0票	153票	403票
疯狂（2%）	0票	6票	50票

曾经“《火纹》系列”可以说是高难度核心向S·RPG的代名词，虽然因其特色吸引了一批死忠，但也让许多不擅长战棋游戏、或是未接触过系列之前作品的新玩家望而生畏。但是从《新·纹章之谜》与《觉醒》加入了相对简单的难度以及我方角色被击倒也不会永久死亡的“轻松模式”后，大幅度降低了新玩家入坑的门槛。而本次的《if》更增加了角色被打倒后下一回合就能复活的“不死鸟模式”，进一步让那些不擅长战棋系统、只是对角色和剧情感兴趣的玩家也能开心地进行游戏。普通（Normal）难度下选择三种模式的玩家都占有一定比例，而困难（Hard）和疯狂（Lunatic）难度选择“经典模式”的玩家都要明显多于“轻松模式”。从难度选择以及“难度+模式”的组合分布，可以看出新玩家和老玩家的追求方向还是有明显差别的。

Q4 有在游戏中途改变过难度和模式吗?

没有变更	86%
变更过模式	8%
变更过难度	3%
既变更过难度也变更过模式	2%

本作的难度和模式只能从难往易改变，可以看出大多数玩家还是很有“矜持”、不愿改变难度，根据自己实际情况选择的难度和模式就一定要坚持到底。不过《暗夜》的难度确实较高，即使是老玩家选择了“困难+经典”，被最后几章难住的人也不在少数。

Q5 最初是从哪个版本开始玩的?

白夜王国	55%
暗夜王国	43%
透魔王国	不足1%

虽然白夜王国的势力和角色是系列以往作品中极少出现的东方和风，但是整体难度较低，加上剧情氛围也是传统《火纹》的王道路线，因此从《白夜》开始攻略的玩家还是占了大多数。由于《透魔》会对其他两条路线存在的疑惑进行解答，玩家们也听从了官方的意见、在通关其他路线后再玩。

Q6 版本选择的理由是?

角色	43%
难度	32%
剧本	23%

对于一直有关心游戏发售前情报的玩家来说，角色毫无疑问是他们选择的第一原因，毕竟大多数人还是会选择整体氛围都积极向上的白夜王道风格，而暗夜王国的不少角色则显得过于“个性”了点。不少玩家也表示反正几条路线都要玩，就索性从相对简单的《白夜》开始熟悉系统。

Q7 自创主角的性别是?

女	51%
男	49%

自创主角的性别男女比例几乎相同，大多数玩家会选择和自己性别相同的主角，也有一部分玩家是抱着和有兴趣的角色结婚的目的，而选择了和本人性别不同的主角。不过无论怎样，这项结果也可以从侧面看出本作在女性玩家中人气之高。

Q8 对于“不死鸟模式”怎么看?

对战棋游戏苦手的玩家很有用	112票
在游戏过程中卡关时可以利用	126票
为了能够尽早看到后面的剧情而利用	384票
虽然自己没有使用但依然认为有存在价值	1155票

我方角色在战场上被打倒后、下一回合能立即复活的“不死鸟模式”在公布之初引起了轩然大波，不少老玩家认为这个模式过于无脑。但是现在来看大多数玩家还是认为在吸引新粉丝和轻度玩家方面，“不死鸟模式”起到了很重要的作用。

Q9 以怎样的方式来培养角色?

培养倾向	白夜	暗夜	透魔
优先培养喜欢的角色	254票	438票	852票
平均培养所有角色	192票	113票	580票
利用通信要素和DLC关卡来培养角色	170票	184票	860票
优先培养能够使用龙脉的王族角色	67票	84票	292票

可以看出，不同的路线玩家培养角色的方式也是有很大差别的。在无法通过自由战练级的《暗夜》，集中资源培养优势角色是降低攻关难度的有效措施。而《透魔》可以收到的同伴最多，因此对白夜、暗夜势力角色都有爱的玩家可以在此尽情地刷好感。

Q10 本作最喜欢的角色



人气投票一直都是许多玩家关心的话题，从《FAMI通》的调查以及《NINTENDO DREAM》杂志的投票来看，本作的人气NO.1估计逃不出两个弟弟中的一个了，他俩的人气明显甩开后面角色一大截。从笔者来看，**タクミ**算是本作性格最复杂、受玩家选择影响最深的角色，尤其是暗夜线他的表现会让许多玩家感到微妙。相比之下笔者还是觉得**レオン**这个外表冷酷、其实是个好孩子、同时还有天然呆成分的反差萌的角色更讨喜些。

Q11 最想让自创主角和谁结婚？



アクア在三条路线都会加入，而且支援对话都不同，更是剧情上对主角有重大影响的关键角色。从故事角度上可以说是男自创主角的官配，犹如女主角一般，飒爽的造型也深受玩家喜爱。执事**ジョ-カ-**则是以对主角极端忠诚的形象在身边陪伴，被很多女性玩家认定为女自创主角的官配。其实笔者很同情另一个官配**スズカゼ**，他就没那么受欢迎了，明明是整个游戏中惟一一位会因为和主角的好感度而导致是否被“剧情杀”的角色……

Q12 对结婚系统的看法？

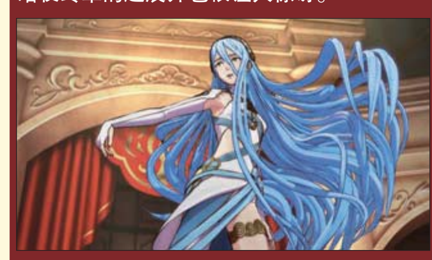
情侣配对是最大的乐趣	1674票
考虑技能继承的乐趣	1192票
欣赏亲子并肩作战的乐趣	940票
有《圣战之系谱》那样的世代交替系统更好	691票
就算没有子代角色也很喜欢现在的支援系统	520票

《觉醒》让久违的结婚生子系统回归，满足了玩家们凑情侣配对生子的愿望。本作又对这方面做出了进一步改变，跟进时代潮流，在《火纹》里第一次出现了同性情侣的设计。但是相比《觉醒》，本作的子代角色出现较为唐突和牵强，也招致了玩家的一些不满。从反馈中能够看出希望《圣战之系谱》那样时间跨度大的世代交替设定，但是笔者觉得以现在“《火纹》系列”需要最大限度挖掘角色商业价值的风格来看，出现这种设定的可能性已经不是很大了。

Q13 印象最深的剧情场景？

第6章的剧情分歧点
透魔线第6章后跃入无限溪谷
アクア的歌唱场景
暗夜王国篇终章的场景

虽然故事里的煽情桥段不少，但是本作最经典、最能打动人心的，果然还是第6章结束时，主角面对两个势力的兄弟姐妹左右为难、被迫做出抉择的场面。另外**アクア**的歌唱和舞蹈场景也很让人心潮澎湃，《白夜》和《暗夜》版本的舞蹈场面还不一样。暗夜终章的超展开也很让人惊讶。



Q14 最喜欢的职业？

弓圣	451票
剑圣	449票
女仆	382票

本作的弓圣能够压倒“《火纹》系列”传统人气NO.1的职业剑圣，跟**タクミ**的人气带动可谓密不可分，“高必杀+高命中率+远程职业”配合**タクミ**的特殊武器“风神弓”，终于让弓兵也扬眉吐气了一次（虽然领先差距极其微弱）。系列首次出现的职业“女仆”也在玩家中具有超高的人气。

Q15 最喜欢的技能？

流星	557票
生命吸收	291票
灭杀	267票

帅气而强力的“流星”继续以巨大优势雄霸特技人气榜，而本作取消武器耐久的设定也让“流星”不再受到尴尬的高武器消耗的限制，进一步提升了实用性。“生命吸收”是在高难度下边杀敌、边保存自身的有效手段，同样受到了玩家们的追捧。

Q16 城堡访问系统的使用方式

通过互联网连接	1516票
主要用于学习其他玩家的技能	1149票
主要用于获取特产品	1026票
通过邂逅通信使用	650票
主要使用其他玩家的武器店和道具店	453票
不使用通信要素进行游戏	348票
获取其他玩家的角色成为同伴	166票

支持通过互联网交流让本作的游戏乐趣提升了不少，自创主角甚至可以利用通信功能，与其他玩家的自创角色生下孩子。投票中使用率最高的是学习其他玩家角色持有的技能，这个系统虽然方便了不少，但在一定程度上也破坏了平衡性。



Q17 对《火纹if》的一句话感想

靴子太珍贵了到最后都没有使用
ハロルド以90%命中却攻击落空，然后吃了1%必杀挂了
明明没有什么事情，却总是不自觉地走到温泉里
没有注意到敌方弓兵的“カウンタ–”特技，然后挂了
我方角色被“切り込み”特技拉得越来越远

ハロルド的恶运果然引来了无数人的吐槽，其实不止ハロルド，就算是其他角色，90%攻击落空，1%却被命中，防阵差2个盾就形成完全防御、结果被砍挂了之类的场景，也应该是每个玩家都会有的经历（笑）。

Q18 对制作组想说的话和对今后的展望

能推出第四路线……吗?
支援对话非常有趣，希望这个系统能够保持下去。
原本以为《火纹》是很难上手的游戏，但是玩过之后发现并非如此，于是想要挑战下以前的作品了。
通过网络进行模拟对战很有趣，希望以后也有这样的要素。
推出更多追加角色和地图吧!

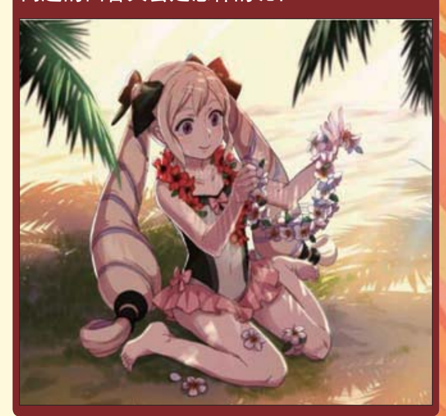
一句话总结就是，虽然已经有三条路线了，但是……请给我们更多（笑）。本作能够继续成功地吸收更多的新玩家和女性玩家，扩大了粉丝群体，也是值得欣慰的事，毕竟粉丝们的支持才是系列存续的根本。

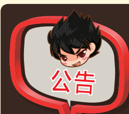
Q19 对本作的平均打分

0～60分	175票
70分	223票
80分	692票
90分	1209票
100分	387票

本作虽然在剧情和分割销售商法上受到颇多争议，但是超过50%玩家给本作定下了90分档，说明大部分人还是对本作的革新改变持正面评价态度。也希望IS社和“《火纹》系列”制作组能够吸收批评意见，在下一部作品中加以完善改正。作为系列的粉丝，我们也会继续期待下一作的到来。

以上就是日本玩家对《if》的看法了，国内的“《火纹》系列”爱好者们，对这些问题的回答又会是怎样的呢?





感谢浙江湖州的赵圣祺以及其他读者来信对《火纹if》攻略的肯定，意见我们都看到了。本作分三条路线的销售策略导致当辑攻略的篇幅过大（236辑上《火纹》相关的内容共有64页，超过了全书的1/5），最后才决定把每章的剧情简介部分删掉，毕竟一本刊物需要考虑不同读者的需求。今后“火纹大陆”专栏会更多地介绍本作剧情和人物关系等方面的内容，希望《火纹》粉丝能够继续支持。

生化禁区

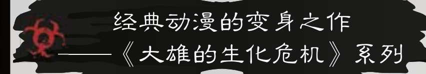
栏目主持：苍穹

一千个读者心中就有一千个哈姆雷特，而“《生化危机》系列”在延续了将近二十年的时间里，对不同玩家产生的吸引力也各不相同。有的人疯狂迷恋游戏中那些个性鲜明的角色，有的人则沉浸在惊险刺激的情节中无法自拔……丰富的世界观也促使很多有一技之长的玩家将自己心目中的《生化》世界展现出来，有的人通过绘画、有的人通过写作。此外还有一群业余爱好者，利用专业软件和自制素材，以一己之力制作出了一部《生化》的同人游戏作品，在玩家间掀起了一股风潮。本辑专栏就为读者们介绍几部比较有代表性的《生化》同人游戏。

文 生于十月革命



梦想的掠影
——“《生化危机》系列”主要同人游戏作品简介



经典动漫的变身之作
——《大雄的生化危机》系列

2005年12月，一个署名“aaa”的网友公布了一款叫做《哆啦A梦 大雄的生化危机》（ドラえもんのび太のBIOHAZARD）的游戏。该作品使用《RPG Maker 2000》软件制作，以2D画面展示游戏内容。剧情讲述从无人岛游玩归来的野比大雄和小伙伴们在回家之后，突然遭遇丧尸怪物肆虐，大雄逃往学校，和幸存下来的几名同学开始了求生之旅。

虽然《RPG Maker》是主打回合制战斗的角色扮演类游戏制作软件，但是在作者aaa深厚的编程功底下，《大雄的生化危机》变成了可以实时使用武器进行战斗的动作冒险类游戏。本作中出现了许多“《生化》系列”中的经典道具，不少情节发展也让人觉得似曾相识。游戏中的敌人除了将《生化》里的一些怪物照搬过来之外，也有根据情节发展的需要原创的怪物。耳熟能详的动漫角色搭配光怪陆离的恐怖元素，令本作一经推出就引发了热烈的讨论，一时间在玩家圈子内成为话题之作。

《大雄的生化危机》的出现引发了很多爱好者的创作灵感，针对这款游戏的改编版本也层出不穷。例如由“125”制作的“《无理改造版》系列”，以及中国玩家根

据“《无理》系列”改编的“《代号哆啦A梦》系列”等。这些改编版本有的是从情节入手，增加了更多的分支和结局，使游戏的可重复性得到提高；有的则是从系统入手，增加了很多提升游戏可玩性的要素，例如新武器和《哆啦A梦》中的经典道具。后来还有人根据原版《大雄的生化危机》，利用《RPG Maker VX》软件制作了《大雄的生化危机 VX重制版》，该作加入了很多向《生化危机 重制版》致敬的情节与要素，让可玩性大大提高，还在通关后设置了增加游戏时间的隐藏要素和小游戏。

在距离原版诞生十年之后2015年，原版《大雄的生化危机》的作者aaa公布了《大雄的生化危机2》，这部作品想必又将在玩家中掀起一场新的波澜。



▲《大雄的生化危机》，熟悉的动漫形象以血腥恐怖的方式再度呈现。

来自拉美的复古之作——《生化危机RPG》

《大雄的生化危机》揭示了《RPG Maker》软件在同人创作方面的可行性之后，各种相似的作品在网络上纷纷涌现。而在“《生化》系列”同样风靡的巴西，也有两个玩家跃跃欲试，想用《RPG Maker》制作一款《生化》同人游戏作品，几经选择之后，他们将目光投向了《生化》初代，并在2008年推出了一款名叫《生化危机RPG》的游戏。

与《大雄的生化危机》不同，《生化危机RPG》虽然是以1996年发售的《生化》初代为蓝本制作的，但游戏采用的是《RPG Maker》软件默认的回合制战斗模式。为了适应这种模式，作者Evilbiel和Alinho Alisson改变了游戏原作中的人物搭配，不再分为Chris篇和Jill篇，而是将两个篇章的故事线糅合在了一起，出场的角色也会随着情节的发展加入或离开队伍。故事情节基本按照原作的发展，玩家也能在流程中捡到很多熟悉的文档日记。由于采用了回合制战斗，一般RPG中的基础攻击在本作中被改成了“小刀攻击”，玩家可以捡到更强的刀具类武器增加基础攻击的威力；而RPG中的魔法攻击在本作中则变成了各种经典枪械类武器的攻击，每个角色的武器各不相同；此外Rebecca还随身带有两种喷雾，既能使用急救喷雾为队友补充损失的体力，也可以用酸性喷雾来对敌人造成伤害，随着流程的进行，这些喷雾的能力也会得到数次强化。回合制的战斗迫使玩家需要更多地讲究“排兵布阵”，在遇到大批的强力敌人时，一个微小的错误就可能引起团灭的悲剧，游戏的难度并没有因为缓慢的战斗节奏而下降，在通关之后还可以解锁相当丰富的隐藏要素和小游戏。本作一经推出就在欧美的玩家群中引起了不小的反响，独特的战斗系统给玩过的人留下了深刻的印象。

Evilbiel和Alinho Alisson并没有因此而满足，他们后来在2013年推出了《生化危机RPG》的重制版本，整体剧情也根据2002年发售的《生化危机 重制版》进行了彻底调整，除了新增的敌人、场景和流程之外，游戏素材也进行了重新绘制。在通关后出现的小游戏里，增加了一些原创剧情来让整个故事更加丰满，作者甚至还将自己作为BOSS加入了其中一个小游戏的隐藏场景之中，等待玩家的挑战，两名作者BOSS的杀伤力都不低，想打败他们需要动一番脑筋才行。



▶《生化危机RPG 重制版》，以2D方式完美重现经典场景。

胎死腹中的野心之作
——《暗之生化危机》

如果说前面介绍的两部作品都是利用《RPG Maker》以2D方式展现的同人游戏，那么接下来要介绍的这款作品就是直接以《生化》游戏本身使用的引擎来实现的MOD式作品。不过可惜的是，这款名为《暗之生化危机》（Dark Biohazard）的作品很可能已经半途而废了，两名主要创作者Dominion和C2keo也已经沉寂很久。之所以还要提到本作的原因是其高超的美术展示力与强大的修改功力。

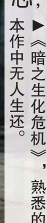
早在2000年左右，擅长编程的Dominion就开始用一些数据提取工具来对《生化2》进行修改，从最初只是简单改变人物建模的贴图，到随心所欲改变敌人的动作模组，Dominion只花了一年的时间。利用这两方面的技术，他成功地将自己创造的“新敌人”加入了游戏之中，并在一些MOD论坛发布自己的作品与同好交流。但这些修改也仅限于在游戏中已存在的场景内替换新的敌人，以及在同一场景内加入两种不同的敌人，带来的乐趣始终有限。这样的情况持续了数年之后，Dominion觉得要利用自己掌握的技术来开发一款基于《生化2》的全新MOD，而他本人平时也对蝴蝶效应和平行宇宙的设定很感兴趣，于是就诞生了一个想法：如果S.T.A.R.S.小队在1代就已经全军覆没的话，那么续作会如何发展下去呢？这种黑暗绝望的想法，最终让Dominion将游戏命名为《暗之生化危机》。

2007年，PlayStation Museum网站突然放出了传说中的《生化1.5》的全新影像片段，在各大论坛上引起了热烈的讨论。此时，一个名叫C2keo的爱好者在网上贴出了自己利用《3DMax》软件制作的《生化1.5》场景图，还原程度完全可以以假乱真。这个人一下子引起了Dominion的注意，因为之前他一直苦于只能在既有的游戏场景内进行修改，现在C2keo的出现完全可以解决这个问题，原创的场景不再是遥不可及的梦想。于是Dominion第一时间联系了C2keo，在他讲述了自己的想法之后，两人一拍即合，《暗之生化危机》的项目正式开工。由Dominion负责敌人配置和镜头调整，C2keo则负责制作全新场景的背景渲染图。

2008年，他俩公开了游戏的第一部预告片——《生化2》的主角Leon出现在一个卫生间的场景内，令人惊叹不已的是这个场景里的背景贴图无论从美术风格还是精细程度都和原版的《生化2》出奇的一致，配上风格诡异的背景音乐，一下就抓住了观众的眼球。后来游戏也开通了官网，宣布包括作曲在内的新成员的加入，还放出了自己编写的历史年表来配合游戏中原创的新剧情。在几个月之后的第二部预告片中，甚至加入了一些《生化》初代的角色们惨死的画面，黑暗绝望的风格给很多人留下了更深刻的印象，更换了新服装的Leon在几个全新的场景中迎战成群结队的丧尸也让人过目难忘。但Dominion始终没有公开游戏的发布日期，这也让一些关注的人担心他醉心于预告片的剪辑而忽略了真正的MOD制作。

第三部预告片中，再次变装的Leon来到了《生化》初代的洋馆场景，并在这里遇到了狂奔的暴走丧尸和恐怖的儿童丧尸。但是每次都有新要素加入的预告片也更加让人怀疑这个MOD的制作进度，并开始担心富含如此众多的场景和新要素的工作量能否如期完成。而这个担心也很快变成了现实，游戏的官方网站再也没有更新，作者们也销声匿迹了。终于在2011年，该网站因为服务器没有续费的原因被强制关闭，《暗之生化危机》也就这样烂尾了。不过本作的发布也为其他爱好者带来了新的制作思路，之后的一些MOD也纷纷开始采用了新场景图搭配新敌人的方式，其中还在持续制作的MOD项目有《生化危机 遥远记忆》和《生化危机 混乱都市》，这两个游戏都是按部就班地开发，而且也很有完成最终成品的潜力与决心，喜欢这类MOD的玩家不妨多加关注。





▶《暗之生化危机》，熟悉的角色在本作中无人生还。

国内玩家的虐心之作
——《生化危机 噩梦版》系列

《暗之生化危机》的作者Dominion在早期研究的替换场景内敌人的MOD方法至今仍有很多人在继续钻研，其中就有来自中国的玩家菲尼克斯（フェニックス）。他致力于研究替换整个流程中的敌人配置，在主线剧情完全遵循原版的基础上，改变场景内敌人的配置来增加游戏的难度，对玩家的操控提出了很高的要求。菲尼克斯还在一些关键道具及文档的位置上做了调整，让流程也发生了变化。在敌人和道具的配置都发生了变化之后，原版游戏的体验也彻底被改变。菲尼克斯陆续将《生化2》与《生化3》进行了修改，并将其命名为《噩梦版》。

《噩梦版》用PS主机版的原始镜像文件为蓝本，以补丁文件的方式对游戏内容进行了修改。该MOD一经推出就在国内引起了不小的讨论热潮，很多“《生化》系列”的达人玩家都纷纷体验并录制了视频，引发了更大范围的讨论。菲尼克斯也根据这些反馈，对MOD做出了进一步的修改，并陆续推出了《地狱噩梦版》和《真・地狱噩梦版》。除了将许多关键道具隐藏到怪物身上来强制玩家与之战斗外，很多“坑人”的设定也被加入进来，比如一调查就会损血甚至死亡的道具等等。

菲尼克斯的MOD作品推出之后，在国内出现了很多模仿者，但大多数只是跟风，并没有考虑修改之后的平衡性与趣味性，导致可玩性大大下降。也有一些人将目光投向了《生化4》等其他游戏，并修改出了颇具挑战的MOD作品。而菲尼克斯本人在推出了《真・地狱噩梦版》之后也由于个人方面的一些原因逐渐沉寂，不过广大的MOD爱好者还是期待着他能够推出更多有趣的游戏MOD。



▶《生化2 真・地狱噩梦版》，游戏开场就受到暴君们的热烈欢迎。

官方招安的希望之作
——《生化危机2 重生版》

2014年，一群热爱游戏开发的年青人经过三年的筹备之后，在意大利的科莱费罗成立了一个名叫Invader Games的开发小组，主要使用Unity 3D和Unreal 4这类商业引擎来开发独立游戏。之所以在这里提到他们是因为该小组同时使用Unity和Unreal 4引擎开发的《生化危机2 重生版》（Resident Evil 2 Reborn）。游戏中的素材场景和人物建模大多来自于Capcom在2009年发售的《生化危机 黑暗历代记》，开发小组对原版游戏中缺失的部分场景进行了补充，游戏方式也从原版的固定镜头视角改为了时下流行的第三人称尾随视角。在后来将近一年的时间里，Invader Games一直都在稳步地进行《重生版》的开发，期间也推出了几部预告片和演示视频，并准备了几个简短的试玩版本供感兴趣的玩家们下载，《重生版》也因此在《生化》爱好者中引起了热议。

然而在2015年8月，Capcom突然公布了即将对《生化2》进行重制的消息。在这一消息的影响下，Invader Games宣布终止《重生版》的开发工作。令人欣喜的是，就在不久之后，开发小组受Capcom之邀前往大阪本部进行参观，并对《生化2 重制版》的开发工作提出了建议。Capcom这一友好的举动也增添了玩家对于这次官方重制版的信心与期待，而Invader Games则专心投入另一款作品《最难之选》的开发工作中了。



▶《生化危机2 重生版》，开发小组成员在Capcom大楼前合影。

结语 每个《生化》玩家的心中，都有着属于自己的那一片情感积淀，而他们需要的，也许只是一个随时都可能迸发出来的灵感火花。相信今后也会有更多的爱好者投入到同人作品的创作行列之中，以绘画、文学和游戏开发等方式来描绘出自己心中那副梦想的图景。

华彩无双

栏目主持：苍穹

在《战国无双4》发售前，玩家间呼声最高的“转正”女性角色其实是前田利家的妻子阿松，但是KT最终却选择了早川殿和小少将。这固然是出于加强地方势力剧情的考量（织田、丰臣家的人实在太多了），那么两位女性角色本身又有多少故事可挖呢？本辑专栏先来聊一聊早川殿。



关东的明珠·早川殿



历史记载：政治婚姻下的眷侣

早川殿是北条氏康的长女，她的本名与很多古代的女性一样已无可稽考，出生年份和生母都没有确切的史料记载。有推测说早川殿的母亲是今川义元的妹妹，但缺乏有力的证明，而且关于她和北条氏政到底是姐弟还是兄妹关系一直也没有定论。1554年，甲斐的武田家、相模的北条家和骏河的今川家之间结成“甲相骏三国同盟”，三家之间通过两两联姻的方式相互形成盟友关系。早川殿作为外交政策的一环嫁给今川义元的长子——17岁的今川氏真作为正室，另外两桩婚事分别是今川义元的女儿岭松院嫁给武田义信，以及武田信玄的女儿黄梅院嫁给北条氏政。政治婚姻能否带给女性幸福的话题暂且不论，但今川家的不幸很快到来。1560年，“海道第一弓取”今川义元满怀壮志挥师上洛，却在桶狭间之战中死于非命，今川家的势力也从此极速衰退。1568年，武田家撕破盟约，与德川家携手入侵骏河，毫无还手之力的氏真只能仓皇出逃，带着早川殿和女儿徒步逃至远江的挂川城。武田信玄的这一行为令北条氏康大为震怒，他当即宣布与越后的上杉谦信结盟，并出兵支援女婿。次年，氏真与包围挂川城的德川家康议和，带着妻子一同前往小田原城的早川——这也是“早川殿”名字的由来。1570年，早川殿生下了一名男孩（今川范以），氏真在33岁这年才算有了嫡子，今川家血脉虽存，但已经没有在乱世掀起波澜的实力。1571年，北条氏康逝世，继任的氏政选择重新与武田家结盟，这也让氏真觉得重返骏河无望，他与妻子离开了小田原城，改投德川家。随后夫妇俩就在滨松城附近生活，直至1590年一同前往京都，1612年又移居江户品川。早川殿于1613年先一步离开人世、法名藏春院，氏真则于翌年在江户过世，享年77岁。

在战火纷飞的乱世中，女性往往是最大的受害者，武将家的女儿也大多沦为政治婚姻的棋子。在甲相骏三国同盟时结成的三对夫妻中，只有氏真夫妇没有分离、相守到老。氏真虽有一个侧室，但并未生育，早川殿和他共同生下四男一女，即使今川家已经失势、一家人长年颠沛流离也始终不离不弃，长达59年的婚姻放在现代几乎可以归入“钻石婚”了，堪称政治婚姻下的一段佳话。

游戏形象：守护家族的清纯少女

游戏中的早川殿被塑造成一个接受了良好教育的清纯少女，受到弟弟、家臣和百姓们的仰慕。不过她清纯却并不天真，而且拥有与外表年龄不符的沉着。官方选择了早川殿较为年长、以及她的母亲是今川义元的妹妹这两种历史论调，因此在游戏中可以看见一脸胡子的北条氏政叫她“姐姐”，而她则称呼义元为“伯父”。早川殿的武器取自日本从平安时代起就有的“打毬”运动（即马球），绝对不是曲棍球拍穿越。另一方面，“毬杖”同时涵盖了北条氏康的手杖和今川义元的蹴鞠，象征着早川殿是连通北条家和今川家的桥梁之意。虽然在《Z54》的“北条之章”中有早川殿救援今川家的关卡，《编年史3》的“桶狭间之战”中她也和今川氏真一同作为援军登场，但是三部游戏中都没有任何早川殿出嫁氏真的事件，这幅少女形象一直维持到通关。4代的制作人之一三枝修曾坦言自己非常喜欢这个角色，甚至把她当成女儿一样看待，相信早川殿没有嫁人的剧情多少也与这有关（笑）。

北条剧情的关键词是“家族”，主公氏康把家臣、士兵、百姓都视作自己的家人，这种情感和态度也延续到了他的子女包括甲斐姬身上。保护家人正是早川殿踏上战场的理由，面对着攻到城下的岛津丰久的疑问“像你这样的女孩子为什么会参战”时，她的回答让对方无言以对，“不正是你们这些侵略者迫使我走上战场的吗？”然而战国偏偏是一个充斥着兄弟父子相争、家人反目成仇的时代，氏康教育子女“想在乱世生存就必须有化为恶鬼的觉悟，才能将志向贯彻到底。”聪明的早川殿很快就领悟到拥有觉悟并不代表要堕落为恶鬼，舍弃人情的统治者是无法拥有民心的。在北条家与上杉家结盟后，北条三郎被过继给上杉谦信作为养子（人质），后改名为上杉景虎。早川殿始终牵挂着这个弟弟，在谦信病逝、上杉家发生御馆之乱时立刻带兵援助，遗憾的是景虎因部下的背叛而身亡，没能保护好重要的家人让她和甲斐姬都痛心疾首。当丰臣的大军压境时，虽然关东的军民众志成城，团结一心在忍城抵挡住了石田三成的水攻，但还是无力挽回小田原城的败局。最终北条氏康含笑而亡，天下迎来了暂时的太平，再度痛失家人也让早川殿和甲斐姬有所成长。作为战败方，甲斐姬主动前往大坂城（历史上是成为秀吉的侧室，但游戏中同样从未表现过），把家乡和关东百姓托付到早川殿手中。关原之战前夕，栖身于德川家的早川殿毫无疑问是加入东军，有了真田幸村、女忍者等同伴的甲斐姬则义无反顾地投身于西军。早川殿在上田城初次与甲斐姬的交手时没有下定决心，但在目睹了真田兄弟的对决后，她才领悟到“即使分隔两地、立场相异，但家人始终是家人，双方都是为了让全天下的人过上和平幸福的生活而战斗。”在《Z54-Ⅱ》的“约定之章”中，大坂城成为了这对虽无血缘关系但亲如姐妹的姑娘决战的舞台。“必须战斗才能结束这个导致家人相争的乱世！”甲斐姬带着哭腔的台词令人动容，早川殿也没有逃避而是全力以赴。幸好官方并没有让她们像真田兄弟生离死别那般狠心，两姐妹最终并肩携手迎来太平盛世。



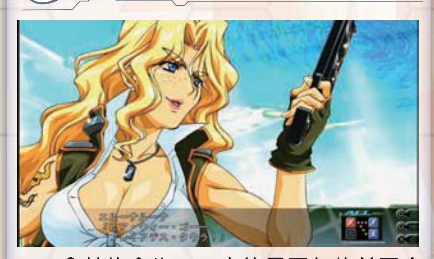
幸闪必加魂

㊀○○○ 栏目主持：阿鲁

经过两辑的讲解，笔者已经将《天狱篇》的主线的一些要点大概解释了个遍，这一次则补充最后剩下的一些内容。

文 古梓

晶球补遗



贪婪的金牛——赛德里亚尔的总司令斯特劳斯、原名爱尔纳露娜所持有的晶球。凭借欲望而活性化，对于爱尔纳露娜则是以对战斗的渴求活性化。崩坏的条件也同样简单，该晶球会因为失去渴望而无力化。其能力是夺取他人的力量，因此与以承受被夺走痛楚的“伤痕累累的狮子”晶球相性极佳。

沉默的巨蟹——这晶球为尸空持有，凭借虚无觉醒并且活性化。虚无是所有人类持有要素中绝对不能表现出来的“死”的体现，也被称为太虚，需要消灭之力的因子。因此，活着的人类是绝对无法发动这个晶球的，而死者亦不可能。只有活着却持有太虚因子的死者灵魂引路人的鬼宿一族才能成为该晶球的共鸣者。因此，凭借不可动摇意志激发出生存之力，体现“活着”的摇摆天秤的晶球能力会扰乱虚无，导致其力量崩坏。沉默巨蟹的能力是凭借虚无使得他人的情感波动冻结，尸空是达到第三阶段的共鸣者，靠这力量曾压制住Z-BLUE全员高涨的斗志。



怨嗟的魔蝎——巴比尔所持有的晶球，凭借憎恶觉醒并且活性化。能力是能令他人心中隐藏的憎恨失控，他形容为“蝎子的毒”。不仅如此，巴比尔将纳米机器和这力量并用使得该晶球能力可以大范围传播开去。但是，憎恨是拒绝的情感，和爱情、信赖表里相反，因此与哀伤共鸣、并承受悲伤化作力量的悲伤少女晶球能力可以使之无力化。不仅如此，该晶球的能力毕竟不是产生憎恨，只是将憎恨解放出来，所以对于心中缺乏隐藏着的憎恨情感的人来说效果会薄弱很多。

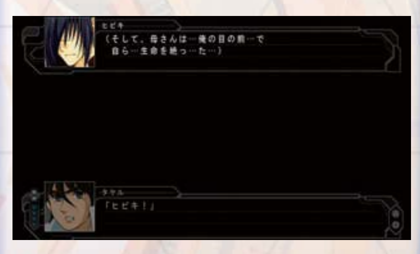
振奋的射手——赛德里亚尔统帅，新地球皇国的皇帝奥斯特拉利斯所持有的晶球，其本来身分是次元将波尔达克，波尔达克是



通过打倒原本的共鸣者而夺取该晶球的。凭借反抗心觉醒并且活性化，一旦屈服于任何人，其力量就会崩坏。能力是反抗他人，并且凭借攻击性的气势削弱他人力量。

幻梦的双鱼——该晶球为阿萨金所持有，原持有者游戏中并没有说明。凭借梦想觉醒并且活性化，一旦梦想破碎遭到挫折，又或者实现了梦想，其力量就会崩坏。

仇视的双子——会根据相反感情觉醒



并且活性化。伽德莱特是对失去故乡的愤怒和自身无力的放弃，响则是屈从于命运的绝望和反抗命运的希望，这些都成为引发晶球力量的关键。事实上，响最初心中存在的相反情感并没有那么伟大，因为亲眼目睹了父亲和姐姐被卷入时空震动中而死，并且见证了天使的存在，更被染上血红眼睛，因此每时每刻都被恐惧所支配，无论如何挣扎那都像噩梦一般挥之不去，他只想着能逃脱这噩梦的纠缠才一直追寻着天使，其最真实的愿望或许只是能过上最为普通的生活。但绝望却是更为深层次的，因为年少的他经历过一场惨剧，在他眼中，精神极度失常的母亲居然想要杀死他，而就在他快要被杀死的那一刻，其母却选择了自杀。这在年幼的响心中刻下了一道无法抹去的伤痕，使得他深陷绝望之中，感觉自己是被抛弃的孩子，甚至于认为母亲的死是自己一手造成的。

伽德莱特是进入第三阶段的共鸣者，所以能发动逆转表里情感的能力。虽然因为伽德莱特并没有受到副作用，所以一度被误以



为进入第三阶段的人不会受副作用影响，但实际上该晶球是存在着精神破坏这一副作用的。为了引发出仇视双子强大的力量就必须增强相反的情感，相对于不选择哪一边就无法使用力量，一旦陷入哪一边都无法选择的迷惘状况，感情的振幅就会归零，即陷入进退两难地步，其精神便会被破坏。响在和巴比尔的战斗中曾陷入终极选择难题，不依靠希望又不想坠入绝望，于是人格崩坏。伽德莱特之所以没有承受副作用，是因为从一开始就不曾挑战过这个领域，所以自然没有出现应该承受副作用的状况。

要引发该晶球真正的力量，并非是相反



情感的冲突，而是令相反两种情感并存，并且需要超越这两种情感。换句话说，要从正负两方面的夹缝中穿越过去，并从外部将这正负感情同时化为自己的力量。这也是仇视双子成为十二个晶球核心的真正原因，因为它有着统一和控制晶球掌管的各自情感的职责。伽德莱特所到达的只是通常的晶球所企及的第三阶段，而到达真正的第三阶段时，该晶球能力是和灵子同步。生命原本就是从物质到能量的转换，令寄宿在宇宙的所有意志的灵子和人类同调，便能发生疑似真化融合。关于发挥仇视双子统一十二晶球力量的例子，最早发生在响眼睁睁看着凉音老师被杀死时，当时因为现场正好集齐了十二个晶球，而且各自持有者都在否定引发凉音死亡的阿德本特，于是一瞬间达成共识，才引发奇迹，让响穿越时间回去及时救下凉音。但

这只是侥幸，毕竟响不是高次元生命体，如果妄图以一人之力控制十二个晶球，其存在将会完全被源理之力的洪流给吸收，消失于因果地平的彼岸，无法再次轮回转生。

阿德本特其人

阿德本特最早和响接触是以克罗诺改革派行动队队长身分，他不仅解除了响血染眼睛的症状，更鼓励他和命运抗争。之后他屡次于危难时刻帮助我方，引导众人最终找到破除时之牢狱的方法。虽然他的真实身分来历是个谜，却得到众人的信任。更在最后关头，以自我牺牲的方式成就了响打败宿敌伽德莱特的壮举。因此，响对他有着特别的依赖情感，直到《天狱篇》看见他还活着，才开始对其存在心生疑惑。哪知道一向温文尔雅的阿德本特态度却越发强硬，甚至几次三番要求我方无条件服从于他，更在遭到我方公然拒绝之时瞬间倒戈。更可怕的是，他居然靠肉身的力量轻易就打败了响的机体。



事实往往是残酷的，原来他竟是御使的最后一人。《时狱篇》时候帮助我方，不过是为了煽动伽德莱特的队伍和赛德里亚尔之间的敌对关系，好引导所有晶球共鸣者变得更强，并让我方尽快到达真理。至于为什么会对响充满特别的兴趣，起因却是在其母亲惠美身上。在阿德本特眼中，惠美是个极为优秀的人类，她结合超时空物理学和考古学，居然在史前文明的遗迹中试图独力触及御使的存在，于是他惩罚了她。给予她绝望，并要她杀死自己深爱的儿子。但令阿德本特惊讶的是，她居然靠意识之力跨越了绝望和希望，以自绝生命的方式保住了儿子。所以他便对响产生了兴趣，觉得给予他绝望，能让他也跟其母亲一样得到跨越绝望和希望的力量。这才弄死了他的父亲和姐姐，而响看到的天使幻影正是阿德本特，结果响后来居然还机缘巧合的得到了仇视双子。更可怕的是这些在阿德本特看来并非什么特别的事情，因为像响这样成为自己实验对象的孩子全宇宙就有9万3274人。



其后，阿德本特一步一步引导我方进入他们所在的宇宙，更趁机吸收了哀伤御使莎克莉法和阿萨金。最终决战之地，败下阵本该被封印的阿德本特居然没死，更将愤怒御使多克特林和快乐御使天普蒂也给吸收了。他觉得这才是惟一救济宇宙的方法，在他看来，根本就没必要阻止宇宙大崩坏，因为宇宙必须重生。当初被驱逐出去的他心里很清楚，要救济宇宙，光靠御使是不够的，所以在这1万2000年间，他一直寻找着替代十二晶球的方法。结果就是现在，他将欠缺的晶球让三御使和阿萨金来填补。所以到头来，我方等于出色的完成了帮他夺走两大御使力量的任务。



紧接着，他以自己的座机（名为太阳神）和两大御使的巨大要塞（名字来自于罗马帝国的语言，意为奇迹）以及黑色太阳一起和八个晶球外带四个永恒灵魂使至高神重生。在他眼中，这世界已经不存在御使，甚至连人类和巴力都要全部回归于无，这个世界存在的只有他自己。即使面对始终否定自己想法的响，阿德本特也坦言对跨越了自己给予的重重试炼的响有着特别的感情，深爱着他这句话也是发自肺腑的。他知道响为了完成自己该做的事情甚至可以不惜交出生命，又从不求回报，却连爱都要拒绝，作为将这个世界的记忆带到下一个世界的人，阿德本特选择了响，希望他和自己一同迎接新世界。

如今，在混沌宇宙的ES TERRAN已经崩坏，天之牢狱也已经消失，所谓天之牢狱，

即得到永恒的御使所居住的名为乐园的牢狱。在那里，渡过无为的永恒正是御使的罪。在安定中堕落，毫无发展的渡过了1亿2000万年的他们是极为丑陋的。阿德本特觉得自己脱离了那里，并且为了救济所有宇宙，完成超越御使存在的诞生。如今的他不再是神的使者，他觉得自己就是神。同时他本人是认同宇宙大崩坏的，虽然觉得这样也挺遗憾，可在1亿2000万年的时间长河中，诞生出充满着不完整生命的宇宙。扭曲的进化诞生出丑陋的邪神和饥渴的破坏魔，其他生命都无法达到真化。于是，他和宇宙的意识达成共识，得出应该让一切回归无，再重新来过这一个结论。为了真正意义上的救济宇宙，他早有觉悟要承受一切痛苦，并且相信终有一天这些都会变成喜悦。为此，他会先引导消灭之力令宇宙崩坏，之后再引导存在之力。



然而他万万没想到，被吸收了的阿萨金居然因为无限的生命之力而再度苏醒，更向至高神许下自己惟一的愿望，那就是死亡。这下子，阿德本特第一次表现出来源了自身的愤怒。到头来，阿德本特还是个人类。虽然超越了人类，超越了御使，更想要成为神，可他对流放了自己的多克特林的愤怒，对自己境遇的悲哀，对成为神的喜悦，并且快乐享受着这力量，他所干的事情根本和人类没有区别。而且超越了人类之后便是神这一想法，就是他仍拘泥于人类想象范畴的最好证明。

故事发展到最后，就在响试图以牺牲自己来强行夺取至高神Z的时候。大家都为了救响，不顾一切冲上去，更依靠Z水晶的力量将全员的思念都和响连接到一块。因为响坚信这是可行的，仇视双子的晶球其实就是人类本身。十二个晶球代表着人类各种情感，其集合体，拥有意识的太极是包含着矛盾活下去的人类自己，仇视双子是太极的雏形一般的存在，所以才能成为十二个晶球的核心。于是，响集合众人的意识压制住了至高神Z，并且拾取希望活下去的宇宙中的人们的思念，再依靠三个始源特异点（即桂、奥尔森和翠妮），誓要将从大时空震动开始的一切都在此终结掉。奈何响虽然强行发动十二个晶球力量，却根本承受不住这股强大的力量，就连自己的座机杰米尼昂也都快撑不住了。即便如此桂也始终无法完成时空修复，因为要让收集到的宇宙中的意识全部都和至高神接触，即使全员合为一体也是超负荷的。就算用了真化融合，也已经快到极限了。

看到这一幕，阿德本特失态般的大笑出声，更嘲讽我方愚蠢透顶。哪知道响居然语出惊人，要阿德本特帮忙，“如果你真想救济宇宙，就先拯救所有生命给我们看啊！”而且并非是要他服从于我方，响只是希望阿德本特能帮自己一把。“你也是这个世界活着的生命啊！拥有喜怒哀乐的你，现在应该能取回人类的心。而且失去了永恒，感觉到死之恐怖的你也应该想起了生命的意义才对！”仅仅这几句话居然还真说动了阿德本特，使他不得不承认自己输了，现在的自己已经无法成为神，也没有那个资格。毕竟他感觉心中的思念，喜悦要比悲哀好得多。大彻大悟的阿德本特只想跟响以及所有生命道歉，更决定完成自己本来的使命，为了守护这个宇宙的一切而战。于是，桂再次发动时空修复，这次不仅要修复世界，而是要重新创造所有世界。决定权应该在所有活着的人手上，交给所有生命各自的愿望做出最终的选择。终于，那一瞬间，所有意识化为一体，一切都结束了，而新的多元世界即将开始。

最后一幕，当AG跟响道别，要将残留的一点消灭之力运到因果的地平彼岸去，阿德本特也笑着跟响说再见。现在，找遍所有世界估计都没有他的容身之处。所以他决定远眺这个迎来新时代的宇宙，同时他明言不需要响原谅自己。响表示，他们谁都成不了神，今后，经历了漫长时间，人类一定能进化，甚至达到真化，终有一天也会成为高次元生命体，但绝对不能成为支配他人命运和生命的存在。于是乎，阿德本特决定跟AG一同离开，他坦言现在这个神和恶魔都消失的世界只剩下人类了。

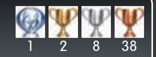
（完）

白金殿堂

随着PSV的发售，掌机平台也迎来了“奖杯”系统。本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

栏目主持：苍穹

无夜之国



◆Koei Tecmo Games◆RPG◆2015年10月1日◆日版
◆白金难度：4◆白金所需时间：30小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



白金综述

总体来说本作的奖杯难度不高，但是一些作业系的杯子所花费的时间会比较多，特别是完成300委托的奖杯，几乎耗费了笔者总白金时间的四分之三……较为有难度的就是有关竞技场的奖杯，最难的课题可以参考下文的“竞技场最终课题攻略方式”来完成。在流程中注意兼顾与奖杯有关的项目（特别是委托），完成其他要素后再去获取竞技场的奖杯应为最有效率的白金路线了。

竞技场最终课题攻略方式

最终课题“深渊ヨリ现レシモノ”里的BOSS攻击力、血量都相当高，要是按照普通打法花的时间会较长，增加效率的最大关键是从魔。只要用心培育最强从魔No019スティ－ルハデス以及一众辅助攻击的小弟，轻松胜利并不是梦。

准备步骤：

①准备一只携带噩梦因子的从魔No019スティ－ルハデス，设置为队长。其余队员推荐还有No004ブレ－ダ－ソウル、No005メイサ－ソウル、No009メテオボマ－。如果实在没耐心培育从魔到最高输出的程度，那还是准备一只回复系的从魔稳定局面。

②分别准备从魔强化道具“攻击特化の印”与“解放の魔印”各4个（依代与强化印的获得方法可参考本辑攻略的“从魔”部分），先给4个1级的从魔装上“攻击特化の印”，然后出地图升级，升到10级后给它们换上“解放の魔印”，锻炼到15级。满级后再给スティ－ルハデス换上“技能强化の印”，其他从魔求稳可以装“超耐性の印”，打得奔放一点也可以装“技能强化の印”，保证最大输出。

③从魔的装备选择：スティ－ルハデス装备“ヴラドの纹章”（保证バ－スト技能的发动次数），获得方式是一周目通关后追加章节的“ク－ルブリゼ宫”BOSS宝箱处。其余选择“精灵の盾”即可，获取方式与上述相同，最好就是所有装备都刷出ATK+50以上的属性。

上述步骤准备完毕后就开始课题，召唤出所有从魔持续使用バ－スト技能。阿娜丝武器使用血剑，看准时机使用特殊攻击让BOSS倒地，危险的时候发动变身，这样持续攻击后应该很快就能结束战斗了。

讨伐系委托相关

在“攻略透解”栏目里介绍过，夜委托主要分成三大类，其中数量最多的便是讨伐系的委托。学习完相关技能后阿娜丝最多一次能接三个夜委托、一个昼委托，最理想的便是一次出击完成4个任务。下表会列出各种类型的邪妖的出没地点，方便玩家完成讨伐系的委托，当然这些出没区域也不是绝对的，仅供参考。

邪妖种类	出没区域
妖精系	旧伯爵邸、游园地・大壶广场
小恶魔系	旧伯爵邸、歌剧场、运河・美术馆前
ボム系	游园地

邪妖种类	出没区域
ゴレム系	旧伯爵邸、职人区、中央喷水广场
猫系	旧伯爵邸
玩具の兵队系	游园地
多脚系	旧伯爵邸、游园地、美术馆・中央展示室
シャドウ系	中央喷水广场、旧伯爵邸
人形系	歌剧场、城迹・宫殿前
狼系	地下铁线、游园地・大壶广场、美术馆・中央展示室
雕刻系	美术馆・中央展示室
ガ–ゴイル	圣柜船・忠诚の间；丽华の间



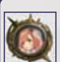
奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	よるのないくに	获得除该奖杯外的所有奖杯
铜杯	狂い咲く茨	击破苍血华龙
铜杯	无邪气な游具	击破苍血铁骑カル–セル
铜杯	歌剧场の主	击破苍血伯爵ロジエ
铜杯	清らかな死神	击破苍血の乙女ミレイア
铜杯	重厚なる岩壁	击破苍血巨岩龙マブラス
铜杯	名を呼ぶ者	击破コ–リン
铜杯	世を忧う夜	击破ル–ド ゲ–ト
铜杯	纯血の淑女	击破ミストラル
铜杯	孤高の奏者	击破クリストフォロス
银杯	ひとつの结末	观看任意结局
金杯	ただいま!	观看真结局
铜杯	初召唤	第一次召唤从魔
铜杯	サマナ–	召唤100次从魔
铜杯	阿吽の呼吸	召唤1000次从魔
铜杯	初命令	第一次命令从魔
铜杯	行ってこい!	命令从魔100次
铜杯	司令官	命令从魔1000次
铜杯	初アクチュアライズ	第一次苏醒从魔
铜杯	依代マイスタ–	苏醒40只从魔
铜杯	アクチュアライザ–!	苏醒80只从魔
铜杯	初交易	第一次进行交易
铜杯	交易好き	完成一半交易区域
银杯	世界の交易王	完成所有交易区域
铜杯	初依赖	第一次完成委托
铜杯	おひとよし	完成100次委托
银杯	岛の何でも屋	完成300次委托
铜杯	初斗技场クリア	第一次通过竞技场的课题
铜杯	バトルフリ–ク	通过竞技场一半的课题
金杯	斗技场の霸者	通过竞技场所有的课题
铜杯	从魔コレクタ–	从魔图鉴的收集率达到50%
铜杯	从魔爱好家	集齐了所有从魔
铜杯	アイテム收集家	道具图鉴的收集率达到50%
银杯	アイテムマニア	集齐了所有道具
铜杯	チェイン初心者	达成100连击
铜杯	チェイン玄人	达成300连击
银杯	チェインマスタ–	达成500连击
铜杯	邪妖ハンタ–	打倒100个敌人
铜杯	邪妖スレイヤ–	打倒1000个敌人
银杯	万の邪妖を狩りし者	打倒10000个敌人
铜杯	炼狱の炎鬼	变身为恶魔形态
铜杯	天真の月兔	变身为兔形态
铜杯	梦幻の术士	变身为幻影形态
铜杯	铁壁の骑兵	变身为装甲形态
铜杯	常夜の女王	变身为噩梦形态

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	魔笛	让阿娜丝装备“ハ–メルンの笛”通过BOSS地图
铜杯	美人薄命?	让阿娜丝装备“ガラスの刃”通过BOSS地图
银杯	赖れる仲间	任意从魔达到最大等级
银杯	最强エ–ジェント	阿娜丝达到最大等级



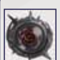
难点奖杯打法



ただいま!



一周目通关后读取通关存档，完成两个追加章节再打倒最终BOSS。



岛の何でも屋



参考前文的“讨伐系委托相关”部分。



斗技场の霸者



最终课题的攻略可参考前文的“竞技场最终课题攻略方式”部分。



从魔爱好家



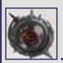
取得No.003依代“赤珊瑚”需要通过“交易商人”右下角的交易区域“オセアニア”。



アイテムマニア



完成两个追加章节后罗伊德商店会追加限定商品。



チェインマスタ–



前往追加章节改变后的“歌剧场”地图刷怪会较易达成。



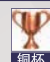
常夜の女王



一周目通关后解锁，苏醒从魔时有30%的几率变为噩梦因子，从魔的选择可参考流程部分追加章节里的“战前准备”。



魔笛


铜杯

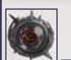
让阿娜丝装备“ハ–メルンの笛”后前往“旧伯爵邸・屋内庭园”区域再前往最深处打倒BOSS苍血华龙即可，由于自身不能攻击，全程需要指挥从魔攻击。



美人薄命?


铜杯

可与“魔笛”杯同时进行，让阿娜丝装备“ガラスの刃”后前往“旧伯爵邸・屋内庭园”区域再前往最深处打倒BOSS苍血华龙即可，由于不能受到伤害，紧跟从魔为好。



最强エ–ジエント


银杯

一周目通关后让阿娜丝升到11级。

东京迷城国度

1 2 9 40

◆Falcom◆RPG◆2015年9月30日◆日版
◆白金难度：5◆白金所需时间：60小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

古林



白金综述

本作的白金最快在二周目达成，由于人物资料、书籍与料理等要素的收集难度较低，比“《轨迹》系列”更容易完美。奖杯构成上，有点像《伊苏》与《轨迹》的综合体，分为收集、动作与剧情三大部分。基本只需按照本辑攻略部分的提示推进游戏，过程中不遗漏收集要素，即可在二周目顺利白金。而不想挑战高难度、打算欣赏游戏内所有换装的玩家也可以以“一周目任意难度+体验剧情→二周目无限模式+完美收集要素→三周目噩梦难度”的顺序轻松地完美游戏。

收集要素

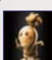
本作的收集要素分为日常与战斗两大类。日常有人物资料、书籍以及料理，战斗则是迷宫宝箱、敌人图鉴以及S评价。其中，人物资料是最为麻烦的。熟悉《轨迹》的玩家都知道，每一次主线剧情有所发展，几乎整个世界的NPC对白都会产生变化，这就让主要通过日常对话来获取的人物资料变得“稍纵即逝”。白金玩家请严格按照本辑“攻略透解”部分所列的提示进行要素回收，尤其是在剧情变化密集的最终话，很可能一不小心就失去机会，只能在下周目重新来过。



奖杯列表

奖杯种类	名称	取得方法
白金	传说のX.R.C	获得所有奖杯
金杯	SSSランカ–	在所有迷宫取得S评价
银杯	智勇仁の极意	洸的智、勇、仁属性达到MAX
银杯	バトルマスタ–	完成收录在NiAR中的所有战斗情报
银杯	レシピマスタ–	完成收录在NiAR中的所有料理
银杯	フレンドマスタ–	完成收录在NiAR中的所有人物资料
银杯	ブツクマニア	完成收录在NiAR中的所有书籍
银杯	トレジャ–ハンタ–	打开所有宝箱
银杯	Mコアコレクタ–	收集所有主核心
银杯	恶梦を越えし者	以噩梦难度（NIGHTMARE）通关游戏
银杯	无限の霸者	以无限模式通关游戏
铜杯	ぶつきらぼうなお人好し	完成所有任务
铜杯	稼ぎすぎたお小遣い	持有现金50万日元以上
铜杯	幸运の予感	抽签并抽到“大吉”
铜杯	百伐の斗士	击破100只敌人
铜杯	千倒の志士	击破1000只敌人
铜杯	至境の勇士	击破2000只敌人
铜杯	Xドライブマスタ–	发动交叉驱动100次
铜杯	Xストライクマスタ–	发动交叉冲击100次
铜杯	Sチェインマスタ–	交叉冲击中的连协攻击成功50次
铜杯	エレメントキラ–	获得500次ELEMENGT KILL奖励
铜杯	フェイタルキラ–	获得500次FATAL KILL奖励
铜杯	チェインキラ–	获得100次连击 KILL奖励
铜杯	エアリアルキラ–	获得100次AERIAL KILL奖励
铜杯	グランドスラッシャ–	最大伤害达5000
铜杯	コンボマスタ–	最大连击数达200HIT
铜杯	ランニングマスタ–	移动距离达100000米
铜杯	ノ–ダメ–ジ	在某个迷宫获得无伤过关奖励
铜杯	ファストタイム	在某个迷宫获得快速过关奖励
铜杯	Sランカ–	在某个迷宫获得S评价
铜杯	アスカとの缘	加深与明日香的缘分
铜杯	ソラとの缘	加深与空的缘分
铜杯	ユウキとの缘	加深与佑骑的缘分
铜杯	シオとの缘	加深与志绪的缘分
铜杯	ミツキとの缘	加深与美月的缘分
铜杯	リオンとの缘	加深与璃音的缘分
铜杯	シオリとの缘	加深与栞的缘分
铜杯	リョウタとの缘	加深与辽太的缘分
铜杯	ジュンとの缘	加深与纯的缘分
铜杯	トワとの缘	加深与永远的缘分
铜杯	ゴロウとの缘	加深与吾郎的缘分
铜杯	引き裂かれた日常	完成序幕剧情
铜杯	异界化（イクリプス）	完成第1话剧情
铜杯	怪异（グリ–ド）	完成第2话剧情

奖杯种类	名称	取得方法
铜杯	神様のいうとおり	完成第3话剧情
铜杯	BLAZE–焔の追忆–	完成第4话剧情
铜杯	迷雾の果てに	完成第5话剧情
铜杯	夏の前日	完成幕间剧情
铜杯	翼、翻るとき	完成第6话剧情
铜杯	虚空震（ホロウ・クエイク）	完成第7话剧情
铜杯	そして、夜は明ける	完成最终话剧情
金杯	想い、纺がれた明日へ	完成后日谭剧情



SSS ランカ–

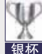


金杯

除收集类奖杯外，最麻烦的应是这个要求包含隐藏迷宫在内所有迷宫都获得S评价的金杯。二周目开启追加迷宫后才能获得，若以噩梦难度+无限模式进行游戏，在某些难度大增的追加迷宫可能会出现伤害率过高的情况而与S评价错之交臂，不想反复挑战的玩家可以在通关后日谭后再次读取最终话记录，直接把难度下调，刷出所有S评价。正常完成所有迷宫后，同时完美战斗情报，获得“バトルマスタ–”奖杯。

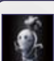


智勇仁の极意



银杯

由于二周目能够继承智与勇值，这两项基本不用担心。仁值主要通过完成任务获取，正常情况下在最终话完成隐藏任务后就会达到最高级“笃实”，但此时还不会跳杯。继续进行游戏获得更多的智勇仁值，直到不可见的数据MAX才能够解锁此杯。



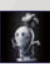
M コアコレクタ–



银杯

主核心收集奖杯，下表为游戏中需收集的主核心获取方法。

主核心	属性	获取方法
オ–トクレ–ル	焰	最终话在人物资料收集率高的情况下与教师タナベ对话
アルカディア	风	在小游戏GATE OF AVALON的LV10中获得2连胜
ギャラホルン	钢	最终话在杜宫商店街・锻冶金物[俱々乐屋]以25000日元购买
プレアデス	灵	第6话起在七星モ–ル・1F的ジャンク屋以フォ–スⅢ、シ–ルドⅢ、ライフⅢ交换
メルクリウス	灵	最终话在驿前广场・スタ–カメラ以20000日元购买
イルミナティ	影	通过滑板小游戏スケ–トパ–ク的コ–スA・上级
ギンヌガガップ	影	在智、勇、仁都达到5★的情况下向九重神社的爷爷报告

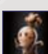


恶梦を越えし者



银杯

若二周目以噩梦难度+无限模式进行游戏，通关同时获得奖杯“无限の霸者”。但这样的组合有一定难度，尤其是终盘各大BOSS的血量动辄几十万，全都变成考验耐心的持久战。因此不打算挑战高难度战斗的玩家可以在三周目再以噩梦难度推进。需要注意的是游戏中途可以下调难度，但无法再升回噩梦难度。

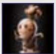


稼ぎすぎたお小遣い



铜杯

一周目后期需要更新装备，容易出现资金不足的情况，但也不必过于纠结。二周目开始时可勾选特典项目“20万日元”，正常进行游戏即可顺利积攒50万现金；也可以在终盘留下存档后卖掉身上所有物品，即可快速获得大量的金钱。

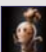


幸运の予感



铜杯

与九重神社的巫女对话选择“おみくじを引く”，直到刷出“大吉”为止。

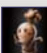


○○○キラ–



铜杯

击杀奖励系列，可以在战历中直接查看当前达成的数量，不够的话也可以在游戏中有意识地刷出来。FATAL KILL与连击 KILL推荐在低难度操作高攻击力的志绪，引来复数敌人包围即可快速刷出。AERIAL KILL只需在致命一击时跳起攻击即可。

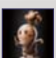


ファストタイム



铜杯

可以与ノ–ダメ–ジ同时完成。选择进入最简单的迷宫忘却の遗迹，一路上绕开所有敌人，直冲终点。



○○○との缘



铜杯

角色奖杯系列。只要在每周目游戏中锁定5～6名角色，不遗漏缘分事件，即可在终盘获得留言卡片，并在最终决战前夜发生最后的缘分事件。需要至少二周目才能完美。



掌机王自由谈

栏目主持：马修

各位在选择游戏时，是只关注各大厂商开发的旗舰大作，还是锁定那些获得媒体高评价的作品呢？其实除了名作、大作外，放眼二三线的游戏阵容，其中也不乏极具亮点的佳作。它们的开发成本、名气和销量虽然无法跟一线游戏相提并论，但制作者的热情和创意并不比别人差。本次“自由谈”就带来一款二线作品的详细点评，“玩家点评”同样是两款非热门游戏。独具慧眼的读者们如果发现什么有趣的小游戏，也不妨给我们来稿，与其他玩家共同分享。

文 太正之风

生不逢时的遗珠之作
——评《蒸汽行动 林肯对异形》

今年是战棋类游戏（S·RPG）崛起的一年，从年初的《恶魔幸存者2破纪录》开始，玩家们陆续迎来了《第3次超级机器人大战Z天狱篇》、《火焰之纹章if白夜王国·暗夜王国》、《超级机器人大战BX》等诸多佳作，年底还有《跨界计划2勇敢新世界》等新作等待体验。不过在这些大作的强势浪潮之下，有一款原创IP却被大部分玩家所忽略——《蒸汽行动 林肯对异形》。本作最早在2014年的E3展上公布，由以《火焰之纹章》、《高级大战争》两大系列而闻名的Intelligent Systems打造。游戏在3月率先于北美发售，累计销量4万余套，但5月



▲S.T.E.A.M.是『排除异形威胁突击队』（Strike Team Eliminating the Alien Menace）的缩写，同时也体现了本作的核心要素『蒸汽』。

登陆日本市场时却悄无声息，首周销量甚至不到2000份……

风格浓郁的画面与世界观

《蒸汽行动》由生于罗马尼亚、后来到日本工作的Paul Patrashcu领衔开发，游戏的创意是他在加入IS前就已经想好的，最初的构想是“蒸汽朋克风格的南北战争”。后来调整为在蒸汽朋克的世界观下，与侵略地球的外星异形展开激战。实际上整个游戏故事就是一本美式漫画书的内容，因此场景和角色大多以粗线条绘制，画面风格显得较为粗犷。

游戏中的角色极具个性，除了如同司令般带领着STEAM小队的林肯总统外，可操作角色的名字大多来自经典著作，性格方面也与小说中的形象有些许共同点。队长Henry Fleming出自美国作家史蒂芬·克莱恩的战争小说《红色英勇勋章》（The Red Badge of Courage），原作中的主人公在参战后经历了恐惧和逃避，最终成长为一名勇敢的战士，而游戏中的Henry是一位可靠的

队长，凭借出色的领导能力和丰富的作战经验很快就成为了全队的核心。美国家喻户晓的童话故事《绿野仙踪》（The Wonderful Wizard of Oz）中的经典角色 Dorothy、Lion、Scarecrow、Tin Man 也都在游戏中登场，狮子看似外形强悍，一旦被敌人发现却会惊慌失措地叫出声来，这也与小说中胆小的形象颇为契合。其他角色还包括 Randolph Carter，出自美国作家洛夫克拉夫特的小说《伦道夫·卡特的供述》（The Statement of Randolph Carter）；Tom Sawyer，出自美国作家马克·吐温的著作《汤姆索亚历险记》（The Adventures of Tom Sawyer）等等。众多来自不同作品的角色聚集在一起，却丝毫没有穿越或违和感，这也得益于游戏整体风格的统一。

从前面的销量对比可以很明显地看出，本作在日本几乎无人问津。日本的业界并不缺乏蒸汽朋克主题的游戏，比如经典的“《樱大战》系列”、《永恒的阿卡迪亚》等作品就广为人知，同类世界观设定也还算吃得开，显然《蒸汽行动》美式漫画般的风格在亚洲市场并不讨喜才是缺乏关注的最大原因，而且日版只有字幕是日文，语音仍为全英文。实际上本作的美术导演酒井贵子参与过从《苍炎之轨迹》开始的所有《火纹》作品，这次的美漫风格是为了契合游戏主题刻意为之。如果换成偏日系的画风和建模，选一些人气声优负责配音，相信本作在日本的销量绝对不会如此惨淡。

▶最早加入的女性角色Tiger Lily，名字出自苏格兰作家詹姆斯·贝瑞的小说《彼得潘与温蒂》。



▲游戏的过场剧情也以美式漫画的形式呈现，画面上还有大量的拟声词。

独具魅力的战术系统

若是玩家能抛开“颜控”的成见，游玩之后就会发现本作的系统确实有其独到之处，而且与《火纹》和《大战争》截然不同。游戏的战斗场面乍一看有种“《战场的女武神》系列”的既视感：在全 3D 的地图上展开回合制攻防，射击时需要手动瞄准，命中弱点能才造成较大伤害。我方角色的移动、攻击都依赖于蒸汽表示的行动槽，虽然战斗是交替回合制，但如果在结束行动前预留好蒸汽槽，当敌人的回合有异形进入我方视野时就会自动展开伏击，而且有一定几率将其击晕（这一系统对敌方也适用）。《蒸汽行动》相比《女武神》的一大区别是无法从俯视视角观看战场全局，这一设计令游戏的难度大增，如果没有掌握敌人的方位就贸然移动，很可能被对方的伏击打入眩晕状态导致行动强制结束，甚至会因为误入重围在下一回合直接被干掉。因此地形和视野在本作中的意义尤为重大，优先派一名角色占领制高点把握战场的形势，再让其他队员分头出击、步步为营，活用掩体不但可以抵御从天而降的炮弹，还能打敌人一个措手不及。其实本作在开发阶段是可以俯视战场地图的，但是制作人之一的山上仁志提出“能俯瞰全局就与本作的概念相悖了”，开发时也曾尝试过能派 8 人出战，不过人数增加后反倒会给玩家一种位置混乱的感觉，最终才修改成 4 人参战，利用各自的视野情报把握战场动态。

角色的特性是本作的另一大出彩之处，12 名队员的作战倾向各不相同，主武器是固定不变的，副武器和蒸汽背包可以由玩家更换，此外每人还有一项特殊能力和必杀技。根据角色的特性搭配武器背包、制定战术是游戏的乐趣。比如 Henry 攻守平衡，作为开路先锋需要有高回复的蒸汽背包；能够跳跃的 Lion 经常需要占领制高点开拓视野，或是冲入敌群中发动“狮吼功”必杀技，高防御的背包必不可少；狙击手 The Fox 不太需要大范围移动，所有的蒸汽都可以用来狙击敌人，故背包性能可以果断牺牲防御力。在特定关卡中，玩家还能操作炮台、坦克甚至是

巨大型机器人迎敌，这些要素在丰富了战略性的同时，也对游戏节奏起到了很好的调节作用。

由于不能俯视战场，且角色不存在升级的概念，再加上敌人的数量远远多于我方，因此本作具有相当高的难度，没有掌握打法要点轻易就会阵亡。虽然可以花费勋章救活同伴，但每关中的复活点都是有限的，较高的上手门槛、等待敌人行动的漫长时间也导致不少玩家在试玩了 Demo 后就浅尝辄止。



▲蒸汽槽关系到移动距离和攻击、伏击次数，发动必杀技无需消耗，但每关只能用一次。



▲本作的导演Paul Patrashcu（右）和制作人山上仁志（左）。

耐玩要素与衍生联动

本作的主模式共有 16 个章节，每关由 1 ~ 3 个区域构成，笔者一周目通关仅花费了不到 30 个小时的时间。游戏的重复可玩性体现在隐藏齿轮收集、累积勋章解锁奖励和网络对战这三方面。每个关卡中都有蓝、红、黄三色的齿轮，大多藏在非必经之路上或是场景的障碍物中，位置往往较为偏远或隐蔽，每集齐一定数量的齿轮就能解锁不同种类的蒸汽背包。击破敌人或破坏障碍物会掉落金色的勋章，每关在顺利通过后则会解锁 3 种挑战模式，分别是：①不显示敌我双方的残余体力和蒸汽槽；②移动后走回头路蒸汽槽也不会回复；③异形的体力大幅上升。选择挑战模式重玩关卡时勋章数量会有对应的翻倍，达成全员生存和快速过关也有额外奖励。这些勋章除了在关卡中用于回复体力和蒸汽、复活同伴以外，累积下来还可以解锁全新的副武器和称号（这也是本作中仅有的“刷刷刷”要素）。至于网战模式，由于游戏的销量实在太低，笔者几次在黄金时段反复尝试都没能成功搜到人，身边也没有购买了本作的同伴，这里就不妄加评述了。由于与《火纹》同为 IS 公司出品，本作也能与“《火纹》系列”的 4 款 amiibo 进行联动，解锁的 4 名客串角色绝对不是简单换个建模，每个人都设有独特的语音、特殊能力和必杀技，独有的武器装备无法随意切换，令战术上的可能性又进一步扩充，制作得颇有诚意。



▲与《火纹》amiibo联动能解锁马尔斯、艾克、鲁弗雷、露姬娜。

诚然因为游戏定位和宣传等因素导致本作在日本惨淡收场，但《蒸汽行动》作为一个原创 IP 在战略性和难度方面都是值得肯定的。当然缺点也比较明显，比如等待敌人行动的时间即使打补丁后也还是冗长枯燥，系统缺乏难度选择不够人性化，耐玩度方面也略显不足。主线通关时剧情明显埋下了伏笔，如果今后有机会推出续作，希望能在发扬优秀设定的基础上再进一步打磨这几个方面。在今年的 S・RPG 大潮中，《蒸汽行动》犹如一颗沧海遗珠，如果喜欢战棋类游戏的玩家们愿意尝试，一定能发现它与众不同的光芒。



3DS **洞窟物语**

厂商：Pikii　　类型：ACT

评论人：KUNIO　　评分：8

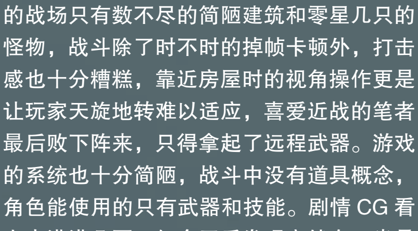
本作保留了原版《洞窟物语》的所有要素，复古的 8 位像素风格画面以及电子音乐曲风的 BGM，非常适合喜欢怀旧的玩家。游戏中的武器相当丰富，每种武器的攻击特性不尽相同，满级后还会增加更实用的新特性，对玩家攻关有所帮助。贯穿整个流程的各种任务使得游戏内容更加丰满，各种隐藏要素以及多结局的设定也令耐玩度大幅上升。eShop 版针对 3DS 的触控机能将道具菜单放在下屏，使玩家可以更加方便地使用道具和观察武器状态。此外还增加了以女性机器人卡丽的视角游玩的 Curly Story 模式，以及依次挑战 BOSS 追求破关速度的 BOSS Rush 模式等全新要素，可谓诚意十足。惟一不足的是在中后期某些地方会低几率碰到意外传送回初始洞窟的恶性 BUG，如果碰见了就会因无法回到正常流程而陷入死循环，希望官方能早日更新修复。总之，只要是喜欢《银河战士》与《恶魔城》类型的游戏，无论你是原作的铁杆粉丝，还是想要尝试一下的新玩家，都可以在本作中找到属于自己的乐趣。



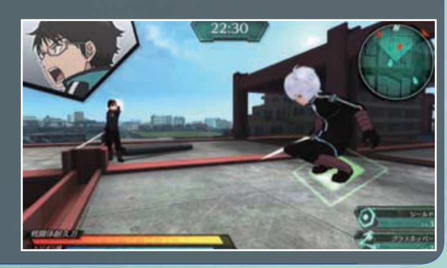
PSV **境界触发者 无界任务**

厂商：BNE　　类型：ACT

评论人：黑落　　评分：5



本作由人气漫画改编而来，游戏中偌大的战场只有数不尽的简陋建筑和零星几只的怪物，战斗除了时不时的掉帧卡顿外，打击感也十分糟糕，靠近房屋时的视角操作更是让玩家天旋地转难以适应，喜爱近战的笔者最后败下阵来，只得拿起了远程武器。游戏的系统也十分简陋，战斗中没有道具概念，角色能使用的只有武器和技能。剧情 CG 看上去满满几页，但全开后发现竟然有一半是系统说明界面，让辛辛苦苦看完无语音剧情的玩家以泪洗面。在奖杯收集方面倒是十分轻松，但从"总游戏时间超过 15 小时"也能是一个金杯便可看出本作的要素是多么的匮乏。惟一能让粉丝自我安慰一下的是可操作的角色多达 20 位，能够操作喜爱的角色们并使出漫画中让人热血沸腾的招式想必是粉丝向游戏最吸引人的地方。本作忠于原作设定，角色的独有技能、招式都可以在游戏中看到，另外多种多样的武器也算是一个亮点。但总的来说，本作只推荐给十分喜欢原作并且钱包殷实的玩家。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

主持 马修&果汁&昴星团
插画 西瓜树

掌门人



各位读者朋友大家好啊，有读者问小编，做这行的压力到底有没有？有多大？马修我想了想，首先压力是一直有的，毕竟是工作，诸如游戏进度、攻略完成情况这些工作上的基本压力，以及起床晚了快步去编辑部这一路上面临的迟到压力，当然也有买买买之后钱包瘪下去的压力……以上只是调侃，事实上一旦离开父母的庇佑，压力便是一直伴随的，而工作至今，更多更大的压力其实是来自于生活，不过再大压力，只要自己学会释压就好了。接下来，让我们抛开一切压力，来开心地进行我们本辑的掌门人的交流与吐槽吧！

开始冲刺！

我买的那只NDS，把里面的全部游戏都删了，包括我游戏时间近200小时的《口袋妖怪 黑2》，然后下了56份英语听力拷进去，一只原本用来玩游戏的NDS，就这样被我用来听英语了。还有一只GBA SP也被我封箱保存了——一切只为了2016年6月7～8日。

玉林 小黑鹅的主人

果汁：人生重要的一个阶段，要加油啊！

昴星团：这位读者真是努力啊，希望你的愿望最终能够达成。不过我倒是从没用游戏机装过这些东西，毕竟体积太大了嘛，话说游戏存档不能备份吗？

马修：是啊，其实你的游戏在明年考完试后可以继续玩的，而存档没备份就直接删掉，还是有点小可惜呢。

古林：想来当年掏出NDS，亲戚都以为那是文曲星呢。虽然有点早，但还是祝你考试成功！

网购

UCG的好多书籍，我这种小城市都买不到，只好网购。以前《零 影见之书》出来的时候拜托母上帮我网购了，然而学校就有卖。然后《PSV典藏特辑》出来的时候跑遍了书市的各种书店，结果都没有，只好继续拜托母上网购……

柳州 覃思宇

苍穹：最近贴吧也有广西的读者表示书刊不好买到，一些客观因素编辑部也无能为力。希望各位可以光临我们的合作淘宝“动漫游书店”以及微店vd.ucg.cn。快递费有优惠，而且不时还会举办低价促销的活动，感谢读者们的支持。

白菜：这是个网购的时代，如果你不会网购，就像不会游泳的人在游泳池里，就会被水淹没，不知所措。

古林：其实电子书也是一个好选择，毕竟这是人手一台智能手机的时代了。

马修：也可以扫掌门人栏目内购书页的二维码直接登录购买哦。

只言片语｜《神圣王国》的画风很喜欢。（南宁 卢尚拓）



本辑话题由湘潭 周哲读者提供

去了荒岛，你会带哪部掌机，哪款游戏？只许带一套！



目前应该是3DS和《暖洋洋的艾鲁村DX》了吧，流程长耗时多，而且不知为何，对于个人来说休闲游戏在这种时候特别能调整心情。（可能是因为玩其他游戏没有观众）



想想续航的现实问题，于是决定去地摊买个里面装着水压套圈掌机……而不考虑用电续航的话，那么3DS和最近的《口袋妖怪超不可思议的迷宫》就足够了，收集、培养以及各种挑战，这款游戏的耐玩度高得惊人。



荒岛的话有没有什么比较有教学意义的游戏？好吧，我只能想到又能生存又能把妹的3DS平台《海岛之日》。但是拜托大家，千万别去搜这是哪来的衍生作……



考虑到电源问题，肯定会优先选能更换电池的GBA，游戏的话只要是能打发时间的就行，比如棋类或者数独大全。



放到七八年前我肯定毫不犹豫地选足球游戏，当时《WE》出一作玩一年，大师联赛的运营简直是百玩不厌。现在对体育类游戏渐渐失去了热情，限定掌机的话就选《火焰之纹章if》吧，支援对话还远远没有刷完呢（苦笑）。



应该会带上大量文字类AVG吧，结局全破会花掉不少时间，而且也不会觉得无聊。



带PSV，选择《闪乱神乐》！就算在荒岛渡过余生，也要在漂亮的大姐姐们包围下幸福地生活。



暧昧

大学时有点暧昧的女生居然要来我家这边当公务员上班……

辽宁 宇宇

昂星团：看到这段话的时候才发现一年一度的某些节日又要到了，祝这位读者心想事成喽。（心好痛）

马修：为什么感觉昂星团已经准备好了火把……其实仅仅是暧昧而已，有心的话就抓紧，时间和机会都不等人的。

白菜：那你还在干嘛，赶紧找她联机玩游戏啊，你看《怪物猎人×》也快出了。

果汁：决斗者是不需要伴侣的！

古林：等等，这不就是传说中的言情小说王道开头吗？



最近工作忙，上一辑没寄回函，想你们了。我以前曾中一个的3DS LL硬壳包，在我中奖后为了让硬壳包有机子装，我买了台3DS LL。现在又中一个New 3DS LL硬壳包，觉得我好像要买一台New 3DS LL才行啊……这是病，我吃药去了。

南宁 卢尚拓

乌冬：所以说卢读者要不要庆幸我们的奖品不是宝箱？

古林：很显然你应该鼓动身边人买一台然后把硬壳包送他。机友有了，硬壳包也送出去了，一箭双雕呀！

马修：其实吧，New 3DS LL和3DS LL的包是通用的……本人的New 3DS LL就一直用3DS LL装着。

只言片语｜很久没读徐继刚的文章，还是那么中肯、冷静。（上海 王菁益）

TGS2015 抽奖印花

微生活

1.编辑部潜藏的萌系游戏爱好者

（众编讨论《油彩军团》的销量时）

古林：乌贼娘真的厉害，感觉全世界都在玩。而且看他们放出来的游玩时间都是超过100小时的。

白菜：乌贼娘确实很厉害。

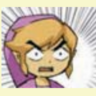
古林：而且最可怕的是，我所知的玩这个的人里面，最差都维持每周2至3天晚上上去打几小时。

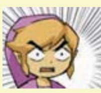
果汁：不，我就烂头了。

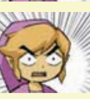
苍穹：（指果汁开坑的游戏）你烂尾的太多了好吧。

古林：主要不停更新新武器，然后玩家开发新打法，这个运营太猛了。

果汁：像我这种老年萌豚，跟不上年轻人玩新玩具的节奏。

苍穹： 要原因不还是里面的妹子不够可爱么。

果汁： 是又怎么样！

白菜： 萌豚有什么不好。

2.编辑们的荒岛求生

（众编讨论掌门话题时）

昴星团：掌门话题“去了荒岛，你会带哪部掌机，哪款游戏，只许带一套！”这个怎么样。

马修：这个去了荒岛，是去旅游，还是流落？

昴星团：这个应该就是把你丢到荒岛上面求生吧，其实我想反问一下荒岛有电么？

果汁：荒岛有电就不叫荒岛了吧。

苍穹：这个话题还是得有前提条件——有电，不然没法玩游戏。

昴星团：这个话题应该是想问哪款游戏能玩得最久。

果汁：应该是哪款掌机能坚持最久。

马修：这个我以前真统计过，WS还是GBP。但没用，跟漫长的等待救援时间比，4小时和40小时都差不多。

昴星团：找了一下掌机历史中没出现过太阳能电池╮(￣▽￣")╭。

马修：其实，这个话题最大的不足是续航问题……要不还是说说哪款游戏玩的时间最长吧？

苍穹：来，果汁请带《塞尔达 3个火枪手》去荒岛。

果汁：我选择死亡。

马修：然后和两个土人成为了玩友。

果汁：我还是选择死亡吧！

（最后大家因为过于现实探讨求生问题，直到截稿时掌门话题才得出定论。）

咋整啊？

不少朋友说3DS游戏适合女生和小孩玩，还是PSV给劲。可现在连《怪猎》都不在V上了，咋整啊？双机制霸又军资不足……

海口 随云



马修：马修：其实PSV现在的游戏阵容还好啦……要想玩《MH》的话那就入个3DS吧，物美价廉，也不缺其他核心向游戏。

昴星团：任天堂的理念是顾及所有新老玩家，所以任系游戏难免会有低龄向、妹子向和新手向，总之不要管别人的说法，自己玩的开心就好啦，军资不够可以找点节假日去派点传单什么的，慢慢攒就好。

苍穹：以后再遇到说任天堂游戏简单的，你就给他推荐一款正Game——《超级马里奥制造》。

果汁：3DS其实有很多挺核心向的游戏，只是如果介意画面的话就不太合口味啦。

乌冬：PSV的《怪物》是有的，欢迎这位同学加入“边境”大军。

只言片语｜期待《舰娘》吧，总算可以在便携平台上玩到了。（昆明 李博南）

237辑调查之关于取消光盘有奖问答

也不坏，奖品给力就行。

广州 冯夭儿

强烈支持。可以两三辑搞一次抽奖，奖品为正版游戏或是游戏掌机。

大石桥 宁宇

不错，有奖品才能有更多人参加。

佛山 陆汝坤

很好，因为我现在很少看DVD，看的话也容易看错问答题目要求的那一段。DVD我主要是收藏。有想买的游戏，才会打开看下画面。

南宁 卢尚拓

少了些互动会有点无聊吧，起码找其他的方式替代。

广州 洪洪

光盘问题大都简单，容易对，人数多了，拿奖概率也低。现在划归一起，虽然中奖概率没提多少，但看盘更安心。

上海 王菁益

支持，毕竟有像我这样只拿光盘当收藏的学生党。

开平 Zorro

我觉得取消光盘有奖问答没什么影响。

昆明 陈卓

电脑没有自带光驱，参加竞猜有时只能是瞎选了……

海口 随云

支持小编们的决议。

兰州 耿223

劝

在我的怂恿下身边购机的朋友越来越多了，不过为什么他们买了主机什么游戏都不入只蹭我的，还有一些是我自己买来都还没时间玩的游戏就被这些家伙借去玩回来还要剧透我，真有点不爽……喜欢的游戏我是愿意花钱收藏的，但是怎么样才能劝这些人自己花钱买游戏呢?

贵阳 王士吉



古林：其实有一个曲线救国的方法是聚集大家开个小会议，中心思想是以后各买各的游戏互相蹭着玩，同时你忍一段时间，不要首发入喜欢却没空玩的游戏就好了。毕竟有机子没游戏玩是谁都难以忍耐的。

苍穹：就像古林同学建议的那样，有来有往才能长久。如果一个小圈子里都在玩需要联机的游戏，比如共斗类、收集交换类，其他朋友买游戏的热情也会提高。当然如果王同学实在受不了别人蹭游戏，还可以买下载版……

乌冬：“游戏非借不能玩也”吗?

马修：像我这种一定要买了玩起来才有完全占有感的玩家果然越来越少了么?

寂寞如雪

读了大学，周围没有小伙伴玩掌机，人生寂寞如雪。

江苏 宋皓晨

昴星团：可以试着去开发机友嘛，我就开发了几个刚好围一桌联机。

果汁：我在大学时期也有同样的问题，不过通过网联还是多多少少能解消这种寂寞感的，现在硬性要求面联的游戏毕竟也不多了。

苍穹：我大学期间整个系只发现4个玩掌机的，而且相互还不联机。宿舍的《魔兽争霸Ⅲ》倒是联得热火朝天。

白菜：当年我读大学的时候，搬了一台PS2，搞了一台旧电视，整天就在寝室玩游戏，还拖了一个同学跳《女神侧身像》的坑……我的意思是，PS2真好玩。

马修：随缘也可以，先自己玩……和身边小伙伴可以找些其他话题聊天，等成为朋友彼此深入交往后，说不定就被你玩的游戏拉进坑了。

只言片语｜因为非常喜欢玩“《逆转》系列”，几乎每作必入。（昆明 陈卓）





马修：这位同学看起来是个比较文气的小哥……

江阴 Mr壮

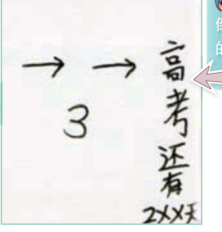


马修：这个角度的特写还是比较熟悉的，鬓角下面的……是汗么？

湛江 冷空气

马修：陆同学其实最想表现的是他飞扬挥洒的英文字体。

湖州 陆怡凡



马修：加油吧，用倒计时给自己一个鞭策的动力，挺好的。

玉林 小黑鹅的主人



马修：其实小编对李同学的高达自画像，一直都印象深刻的说……

昆明 李博南



因为过去我从来没体验过恐怖游戏，所以期待《生化危机 启示录 2》，想换一种游戏类型尝试。

上海 顾春军

马修：初次玩恐怖游戏的话，推荐在人多的地方，玩的时候聚精会神即可感受到恐怖，但不至于把自己吓到。

买 3DS 还是买 PSV 呢？

石家庄 LEE

马修：看你倾向于哪个主机的游戏了，如果实在难取舍，就咬咬牙把两部机器全买下来吧，钱不够可以先买一个。

期待《MGS》最新作，不过如果不是小岛的还是算了吧……

开平 Zorro

马修：《MGS》的版权在 Konami，而小岛又已离开，所以……不过期待下《MGS》的精神续作？

利用玩家情怀圈钱，就是消费玩家感情。

湖州 陆怡凡

马修：说得太对了，这两个月经历了很多，有时情怀被别人利用圈钱，那感觉不是一般恶心。

NDS 的《绘图方块》就很喜欢了，3DS 版的卖 150 块，为什么我还是觉得有点贵呢。

大石桥 宁宇

马修：不要跟 NDS 时代比嘛，你说的我懂，但 150 元的游戏的确已经非常非常便宜啦，习惯于这种消费就好了。

很期待《怪物猎人》式的 RPG。

广州 洪洪

马修：想想还蛮有意思的，不过 RPG 下也分有很多类型，你期望的是哪种呢？

很好奇《塞尔达》与《无双》会产生怎样的化学反应，但是无 Wii U……期待 3DS 版了。

湖州 赵圣祺

马修：玩过 Wii U 版的先告诉你：做好迎接大作的准备吧！

有些游戏看着很无聊，但玩上意外地好玩！小编们有没有这种感觉？

青岛 盛意

马修：说得太对了，最近玩了下《立体绘图方块 2》，直接沉迷到停不下来。

喜欢上我们班一女生，想表白不敢，怕被拒绝后彻底没机会了。但憋着还难受，现在学习学不进去，打游戏也打不进去，怎么办？

大连 POKA

马修：看下你的年纪，还有半年毕业，以后的路还长，实在憋得难受就跟她说出来，大不了被拒绝了也只是现在的关系；或者从心里彻底放下。无论如何，你这年纪因为几乎可以预见没结果的单相思而影响到自己的学习和娱乐心情，是非常不值的。

崩溃了，最新的《口袋迷宫》怎么这么难？大房间里都没看到敌人是谁就被全队干掉了，打算弃坑了……

厦门 YU

马修：别弃坑啊，全房间束缚或睡眠的玉和杖都带一些就不怕啦，这一作虽然有难度但都可以解决，这样才会有打败强敌的成就感呢。

选为班长

莫名其妙地被选为班长，然后莫名其妙地游戏时间少了一大半，哭……

浙江 赵圣祺

白菜：如果不是徒有虚名的班长的话，这种班委职务还是能够锻炼到你的组织能力的，而这种能力将来也一定会成为你的一种财富。因此与其看作一种负担，还不如为能够有新的经历而欣喜。

昴星团：对嘛毛老师说得对。（看向了从小到大一直在班里做财务管理的苍老师。）

苍穹：后来我想起到大学宿舍舍费也是我管的……所以我做账的习惯是小学就养成的了吗？

马修：其实，如果不喜欢，也可以选择不当的。

只言片语｜《王国之心》，村爹你快填坑！（广州 冯天儿）

SP的意义

其实吧，以前都是借同学的《SP》来看。直到后期觉得越来越实用，并且咨询覆盖范围广，涵盖了S还有P。终于让我理解了“SP”的含义所在！

南宁 黄曦

古林： 首先感谢这位小伙伴对《掌机王SP》的支持。然而我趴在地上想了一会，还是没想出来S是哪个S！有哪位大大能给我解解惑吗？

果汁： 我也不知道S是哪个S，求解释！

苍穹： SP是以前GBA SP时代改的，同时也有“特殊、特别（Special）”之意。后来NDS+PSP→SP，现在3DS+PSV→SP，是不是这个过程来着？

马修： 想了想，还真是苍穹说得这样，其实后面的NDS/PSP与3DS/PSV还是挺巧合的。

稿费样书在召唤

这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

网购·邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、230、232、237、239辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、93、94辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元；

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.13，定价35元，《PSV专辑》： VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

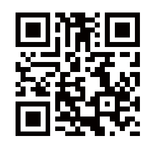
邮编： 730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道



b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语 《我的世界》，大家基情满满的日常！（海口 随云）

小编寄语

古林

◆20号前往香港做了《MH×》的独立采访，看到了活生生会动的过本和小岛！天哪！我拿到了画着艾鲁猫的亲笔签名！天哪！我还跟他们很普通地进行了对话！天哪！！

◆作为一名合格的宅宅，看到11月以“现充爆炸”为主题的新作《Net High》根本就把持不住。不说了，买买买！

咕噜（美编）

●突然想到儿子的一句话，觉的很好笑。早上醒来一睁开眼问：“妈妈，今天还要上学吗？为什么我不能读幼儿园了？”“因为你……”儿子似乎领悟到什么，自言自语说：“哦，原来我老了，老得幼儿园都不要我了。”

●教育孩子的王道，是执着地栽培自己。最理想的状态是：孩子懂的，我们懂；孩子不懂的，我们也要懂。至少，我们要与孩子有交集。这个是漫长的求索过程，既是为了自己，也是为了孩子。

sienna（美编）

◆感觉深圳没有秋天，都11月份还是那么热，现在好想气温快点降下来，虽然没有秋天但是很期待冬天。

◆最近基本没有什么运动量，快要肥成猪的节奏……

◆双11就要来了，购物车里已放入了许多要购买的东西，吃的用的穿的一应俱全，就等着那天付款了，唉，只是可怜了我那钱包估计要有好一阵子鼓不起来了……

果汁

★这个月都沉浸在《东京迷城国度》与《无夜之国》里，其中前者是非常正统的法老控式剧情，人物塑造也较为饱满，比起《闪轨2》实在是满意太多。而《无夜之国》剧情如同想象一样缺乏细节，流程也显得比较急躁，想必是试水作的原因……不过总的来说，加上DLC的前传小说后该交代的都交代了，其实还是一个病中带温馨的故事。而且这作剧情其实个人认为比较像少女漫画！

香山（美编）

◆最近去了朋友家看了新出生的三只小奶猫，布偶真是猫中的白富美，我简直要跪倒在它们的美貌之下了！看猫期间，朋友一直在怂恿要不要抱一只走，被我理智地拒绝了。思考了一番觉得在还没有把自己养好之前，我没有自信再去管好一只猫。

Juxi（美编）

◆L约爬梧桐山，但马上被众人PASS，预料中地改了其它地方，虽然L出发点是为了LG的身体，但都是长期不运动的人，锻炼还是要慢慢来比较好。

◆说到梧桐山，记得本人还是2007年的时候去爬过，当时比较熟悉路线的C哥带领一大帮人，不知抽的什么风专走小路，结果体力严重透支，最后下山的时候天都黑了，回家自然是腿都抬不起来，疼了一星期，从此再也没去过。

马修

◆春节后回来曾决定减肥，然则至今没有成效。后来看了同期立下减肥誓言的一哥们，已经没有了任何多余脂肪，不禁一阵羞愧。

◆虽然距离2015年结束还有两个月，但还是隐隐觉得今年的年假又要黄了……

◆重新掉进了《口袋妖怪超不可思议的迷宫》的坑，简直太赞了，感觉超越了之前大受好评的《空之探险队》，不知道这下要玩多久了……

苍穹

◎从第140辑以“苍穹”的小编名转正起，到第239辑正好整整一百辑。在读者时期看到有编辑提到做满100本杂志时，总是怀着钦佩之情，工作后更深刻地感受到要始终坚持一个目标并不容易，因为生活中有太多诱惑和困难。如今自己也达成了100本，感觉时间过得飞快，但只要翻看过往制作的书籍，回忆就会自然地翻涌出来，证明着我把人生的一部分镌刻在了这里……走心太多容易让人觉得矫情，到此打住吧！

◎忙了10个月终于用了1天年假——带小侄女参加秋游。她爹妈给带了一堆吃的，姑且就当负重拉练了，但一车30多个小孩一起嚷嚷简直能把喜欢安静的我逼疯……幼师真是了不起。

乌冬

◆最近《黑猫》几弹活动的抽卡都是暴死，少了些新卡，新关卡就很难打，越打不过就越想抽卡，最后的结果自然是又课了金，真是完全进入了课金手游典型的恶性循环，看来不克制一下不行了……等等，11月《黑猫》要和初音合作搞活动，老板，点卡给我来3张！

◆本以为今年没《口袋》和《MH》撞在一起发售，终于可以不用分心，话音刚落又杀出来个《高达EXVS-FORCE》，想专心玩个游戏真难。

白菜

□《传颂之物 虚假的面具》结局惆怅了我一脸，一想到还有开发中的下半部，恨不得明天就立刻发售。仔细琢磨这也是一种营销方式？Aquaplus算你狠，买。

□近来抽空白掉了去年购入的PS3游戏《光明之响》。以此为契机，心中燃起了填坑的雄雄壮志。然而看看掌机上年底的新作，心里又是一抖，脑海中逐渐出现一张从此刻起到春节的计划表——上面好像都没有“填坑”的字样。然后发现这种想法似乎每年都会重复一次。

阿鲁

■抽空去电影院看了《柯南》剧场版，观影者少得可怜，小展厅连1/4都没坐满，国内的二次元影响力果然还是太小众了。不过《柯南》剧场版还真是一年不如一年，剧情什么的暂且不提，这次连个人都没有死，你是要挑战“死神小学生”的权威吗！

■近期公布了《星际争霸Ⅱ》最新资料片《虚空之遗》的CG动画，各种炫酷！11月10日，神虫大战一触即发！然而……我并没有时间玩（哭）。

昴星团

★看了《高达》新作《铁血的奥尔芬斯》后感觉不错，但这种Flag满天飞的开头剧情真的好么？

★出于个人兴趣，正在向家里人讨教厨艺，希望能学有所成吧（幻想着切丝直接飞到盘子里的情景）。

★趁着年底的大作还没发售前，把囤了一年的《假面骑士Drive》一口气看完了，好久都没看过剧情那么丰满的《假面骑士》了。

★终于，《模魂志》部门也出现（准确来说是复活）了《游戏王》的牌友，以后终于不用大老远跑到卡店里找对手了，在编辑部里也不用孤独地看着旁边的毛老师和果汁姐姐激情的《火纹》对战了。

栏目主持 白菜

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年11月					
5日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2	ディズニ–マジックキャッスル マイ・ハッピ–・ライフ2	BNE	ETC	6145日元
5日	乐高 侏罗纪世界	LEGOジュラシック・ワ–ルド	Warner Bros.	ACT	5076日元
5日	铁道日本 路线之旅 上毛电气铁道篇	铁道にっぽん！ 路线たび 上毛电气铁道编	Sonic Powered	SLG	6264日元
12日	跨界计划2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾ–ン2：ブレイブニュ–ワ–ルド	SEGA Games	S・RPG	7171日元
19日	角落玩偶生活 开店啦	すみっコぐらし おみせはじめるんです	日本Columbia	SLG	5184日元
19日	桑塔和海盗的诅咒	シャンティ –海贼の呪い–	Intergrow	ACT	4536日元
26日	创作爱丽丝与王子殿下	创作アリスと王子さま！	Happinet	AVG	6280日元
26日	Ciao插画俱乐部	ちゃおイラストクラブ	Happinet	SLG	5940日元
26日	偶像活动 我最棒的舞台	アイカツ！ My No.1 Stage!	BNE	SLG	5626日元
28日	怪物猎人×	モンスタ–ハンタ–クロス	Capcom	ACT	6264日元
2015年12月					
3日	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ＆ルイ–ジRPG ペ–パ–マリオMIX	Nintendo	RPG	5076日元
3日	懒蛋蛋 来个半熟的	ぐでたま 半熟でたのむわ–	Rocket Company	ETC	5184日元
3日	冰雪奇缘 来自雪宝的礼物	アナと雪の女王 オラフの贈り物	Bergsala Lightweight	类型未定	售价未定
10日	超能陆战队 英雄之战	ベイマックス ヒ–ロ–ズバトル	Bergsala Lightweight	类型未定	售价未定
10日	美乐蒂 不可思议的圆梦之箱	マイメロディ 愿いがかなう不思议な箱	日本Columbia	ACT	5184日元
12日	高圆寺女子足球3 恋爱11人 近在咫尺的天堂	高圆寺女子サッカ–3 恋するイレブン いつかはヘブン	Starfish SD	AVG	6264日元
17日	食戟之灵 友情与羁绊的一盘	食戟のソ–マ 友情と绊の一皿	Furyu	AVG	6458日元
17日	怪物弹珠	モンスタ–ストライク	Mixi	RPG	4860日元
17日	我是航空管制官 机场英雄3D 关空全明星	ぼくは航空管制官 エアポ–トヒ–ロ–3D 关空 ALL STARS	Sonic Powered	SLG	6480日元
23日	SEGA 3D复刻档案2	セガ3D复刻ア–カイブス2	SEGA Games	ETC	4849日元
24日	徽章机器人9 甲虫版	メダロット9 カブトVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
24日	徽章机器人9 锹形虫版	メダロット9 クワガタVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
2016年1月					
14日	卡片战斗先导者G 奔向胜利	カ–ドファイト!!ヴァンガ–ドGストライド トゥ ビクトリ–!!	Furyu	TAB	6458日元
21日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオ–ルスタ–ズ	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
2016年2月					
10日	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神转生IV FINAL	Atlus	RPG	售价未定
2016年夏					
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level–5	RPG	售价未定
2016年内					
未定	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	售价未定
未定	怪物猎人 物语	モンスタ–ハンタ– スト–リ–ズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレ–ション・フォ–ス	Nintendo	FPS	售价未定
未定	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	售价未定
未定	逆转裁判6	逆转裁判6	Capcom	AVG	售价未定

近期焦点

跨界计划2 勇敢新世界

11.12 ◆SEGA Games◆S・RPG◆7171日元 3DS 期待度 A



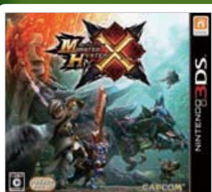


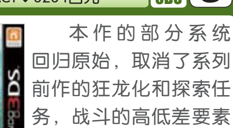


突破前作三家厂商的上限，任天堂作为第四家厂商加入本作。虽然旗下登场角色不多，但让人看到了系列未来的可能性。系统方面从情报和试玩版上看跟前作并没有质的变化，不过对细节上的强化让战斗的演出效果更佳惊人。人气超高的“《N×C》系列”角色零儿和小牟作为正式主人公角色参战也是极富魅力的卖点。

怪物猎人×

11.28 ◆Capcom◆ACT◆6264日元 3DS 期待度 S





本作的部分系统回归原始，取消了系列前作的狂龙化和探索任务，战斗的高低差要素不会过分体现在战斗地形上。在此基础上增加了狩技和狩猎风格，让每一种武器的打法不再单调，还有能让玩家操作随从猫的“猫猎人模式”，让玩家的狩猎方式更加多样化。另外本作的四个标题怪物和系列正统作的四个村子也是焦点之一。

从本辑开始，发售表会正式收录已公布详细情报的中文化游戏信息，关心相关内容的玩家可以查看发售表中标有蓝字的内容。

10月最可笑（并不是可悲）的消息，无疑是《舰队收藏 改》再次延期至明年2月中旬。这款从2014年就放出消息，街头巷尾纷纷传言为PSV上的救世大作、无冕之王的作品，前前后后经历五次延期，至今尚未发售，而新情报亦可说完全没有，几乎已经快要沦为圈内笑柄。无独有偶，街机版的《舰队收藏》也在PSV版延期后，不日宣布延期至明年稼动，让人不禁妄想（并不是期待）是否会有什么联动（笑）。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年11月					
5日	出包王女 Darkness 真正的王女	To LOVEる –とらぶる–ダ–クネス トゥル–プリンセス	Furyu	SLG	7538日元
5日	英雄传说 空之轨迹FC 进化版（中文版）	英雄传说 空之轨迹 FC Evolution	角川Games	RPG	1590台币
12日	信长之野望 天翔记 威力加强版 HD版	信长の野望・天翔记 with パワ–アップキット HD Version	Koei Tecmo Games	SLG	6264日元
19日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	RPG	6998日元
19日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィ–のアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
19日	欧米伽迷宫	オメガラビリンス	D3 Publisher	RPG	7344日元
19日	临时女友 与你共度的暑假	ガ–ルフレンド（仮）きみと过ごす夏休み	BNE	AVG	7171日元
19日	翔船Q	エアシップQ	Cygames	A・RPG	2500日元
26日	真・三国无双7 帝国	真・三国无双7 Empires	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
26日	Net High	ネットハイ	Marvelous	AVG	6458日元
26日	数码宝贝物语 电脑侦探（中文版）	数码宝贝物语 网络侦探	BNE	RPG	1490台币
26日	超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP	超次元大战 ネプテュ–ヌVSセガハ–ドガ–ルズ 梦の合体スペシャル	Compile Heart	RPG	7344日元
26日	半罪少女2	クリミナルガ–ルズ2	日本一Software	RPG	6458日元
26日	魔都红色幽击队 破晓 特约版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	RPG	4104日元
2015年12月					
3日	干物妹小埋 干物妹育成计划	干物妹！うまるちゃん 干物妹育成计画	Furyu	SLG	6998日元
3日	文明 革命2+	シヴィライゼ–ション レボリュ–ション2+	2K	SLG	5724日元
3日	文明 革命2+（中文版）	文明帝国：革新 2+	2K	SLG	1290台币
10日	偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘	アイドルマスタ– マストソングス 赤盘/青盘	BNE	MUG	6156日元
10日	英雄传说 空之轨迹SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	6264日元
10日	命运石之门0	STEINS;GATE 0	5pb.	AVG	7344日元
17日	死在迷宫的地下	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344日元
17日	电击文库 战斗巅峰 再点火	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA Games	FTG	6663日元
17日	求生档案 天空的彼端	イグジストア–カイヴ –The Other Side of the Sky–	Spike Chunsoft	RPG	7344日元
17日	奇迹女孩祭	ミラクルガ–ルズフェスティバル	SEGA Games	MUG	7549日元
23日	机动战士高达 EXTREME VS–FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS–FORCE	BNE	ACT	7344日元
24日	Persona4 彻夜热舞（中文版）	女神异闻录 4 通宵热舞	Atlus	MUG	1490台币
24日	噬神者 解放重生（中文版）	噬神者 解放重生	BNE	ACT	售价未定
2015年冬					
未定	热血高校 燃烧边缘	クロ–ズ BURNING EDGE	BNE	ACT	售价未定
未定	圣剑传说 最终幻想外传	圣剑传说 –ファイナルファンタジ–外传–	Square Enix	A・RPG	售价未定
2015年内					
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
2016年1月					
14日	奥丁领域 里普特拉西尔	オ–ディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	A・RPG	8618日元
28日	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多	ドラゴンクエストビルダ–ズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	RPG	6458日元
28日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团	日本一Software	RPG	6458日元



神圣王国

11.19 ◆Spike Chunsoft◆RPG◆6998日元 PSV 期待度 A



本作将延续PSP佳作《圣骑战史》核心玩法，以4名不同职业的角色和阵型配置衍生出纷繁多样的战术。单机模式下，玩家将在战火纷飞的大陆上扮演佣兵公会的一名团长，通过完成各种任务影响战事的发展。线上模式则可以与任意一国缔结契约，在本国全体玩家的共同努力下寸土必争，与敌对国展开激烈的攻防战。

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

11.19 ◆Koei Tecmo Games◆RPG◆6264日元 PSV 期待度 A



开拓了全新世界观并在旧有基础上进一步改良系统的“《工作室》系列”最新作，讲述了无比喜爱炼金术的少女在遇到一本神奇书籍后所发生的一系列冒险故事。玩家可遨游于更真实的世界中，使用可见式面板进行道具调合，还能利用妆扮人偶系统亲手定制不可思议之书的少女形象。各色新要素让人眼前一亮。

DVD光盘 内容导视

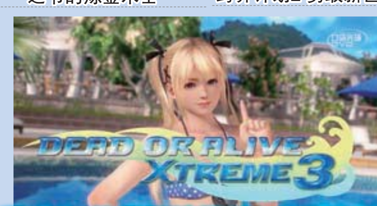
TGS游记 愉快的日本之旅





游戏展望台

末世之蚀	死在迷宫的地下
舰队收藏 改	路弗兰的地下迷宫 与魔女旅团
奇迹女孩祭	学战都市六芒星 凤华绚烂（暂名）
干物妹小埋 干物妹育成计划	桑塔和海盗的诅咒
Net High	怪物弹珠
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	跨界计划2 勇敢新世界



死或生 极限沙滩排球3 美丽女神



机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

新作特搜队



传颂之物 虚假的面具

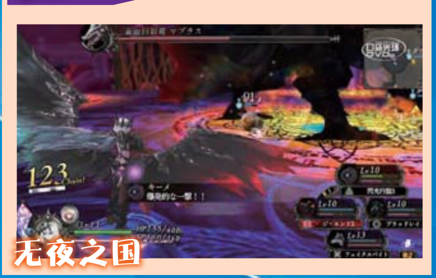


东京迷城国度



七龙战记Ⅲ 代码VFD

劲作直击



无夜之国

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.239电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式： 在2015年11月28日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.239电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名

价值3000日元，中奖后机种及港/日/美服任选其一



3DS e商店/PSN点卡

三等奖



1名 触控笔套装

1名 3DS 海绵包

1名 3DS电源

二等奖



1名 PSV硬壳包

1名 初音MIKU 双层防震金属卡盒

《掌机王SP》第237辑中奖名单

一等奖 1名 3DS e商店/PSN点卡

上海市	盛叙东

二等奖2名 掌机限定包

南宁市	李仕政
台州市	张城恺

三等奖3名 掌机周边

三明市	罗宏
大连市	王志祥
西安市	钱宇民

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net